

Prevención AL RESCATE

.....

Material Educativo Editorial Ilustrado
para Campañas de Capacitación de Adolescentes en la Ciudad de Guatemala
y Municipios Aledaños, Acerca del Cáncer

.....

El autor es responsable de las doctrinas sustentadas, originalidad y contenido del Proyecto de Graduación, eximiendo de cualquier responsabilidad a la Facultad de Arquitectura de la Universidad de San Carlos

Mabel Sarahí Ovalle Castro
201016380

Previo a Optar al Título de Licenciada en Diseño Gráfico
con Énfasis Editorial
Guatemala, Mayo 2015

DEDICATORIA

A mi mamá:

Por tu apoyo durante estos 20 años de estudio, por estar presente desde el primer día de clases hasta acá. Por tu ejemplo de perseverancia, tu paciencia e innumerables formas de apoyo.

Gracias

JUNTA DIRECTIVA

Decano Msc. Arq. Byron Rabe Rendón
Vocal I Arq. Gloria Ruth Lara Cordón de Corea
Vocal II Arq. Edgar Armando López Pazos
Vocal III Arq. Marco Vinicio Barrios Contreras
Vocal IV Tec. D.G. Wilian Josué Pérez Sazo
Vocal V Br. Carlos Alfredo Guzmán Lechuga
Secretario Msc. Arq. Publio Rodríguez Lobos

ASESORES RESPONSABLES

Arq. Byron Rabe Rendón
Licda Erika Grajeda, Asesora Metodológica
Licda. Larisa Mendoza, Asesora Gráfica
Arq. Publio Rodríguez Lobos

ÍNDICE

| | | |
|------------------------------------|-----------|--|
| Capítulo 1 Introducción | PÁG 1 | Problema Justificación Objetivos |
| Capítulo 2 Perfiles | PÁG 7 | Perfil de la Organización Perfil del Grupo Objetivo |
| Capítulo 3 Definición Creativa | PÁG 17 | Estrategia de Aplicación Concepto Creativo Propuesta de Códigos |
| Capítulo 4 Planeación Operativa | PÁG 27 | Flujograma Cronograma |
| Capítulo 5 Marco Teórico | PÁG 31 | Relevancia Social del Contenido Características Aportes del Diseño Gráfico |

Capítulo 6
Proceso
de Producción
Gráfica y Validación

PÁG
41

1er Nivel de Visualización
2do Nivel de Visualización
3er Nivel de Visualización
Fundamentación

Capítulo 7
Lecciones
Aprendidas

PÁG
111

Lecciones Aprendidas
Costos

Capítulo 8
Conclusiones

PÁG
115

Conclusiones

Capítulo 9
Recomendaciones

PÁG
119

Recomendaciones

Bibliografía

PÁG
123

Bibliografía

Anexos

PÁG
127

Anexos

Por medio del proyecto de graduación de Diseño Gráfico, que se trabaja en la Universidad de San Carlos de Guatemala, enfocado en una institución no lucrativa, se busca retribuir un poco de todos los conocimientos que se obtienen en la carrera de diseñador por medio de soluciones de comunicación visual con relación al problema que se presente en la entidad elegida, de esta manera se cumple con la responsabilidad de mejorar el entorno en el que vivimos.

Este proyecto se llevará a cabo en el Instituto Nacional de Cancerología (INCAN), en el Departamento de Prevención, Investigación y Educación en Salud (PIENSA).

Capítulo 1

Introducción

No hay
que empezar siempre
por la noción primera
de las cosas
que se estudian,
sino por aquello
que puede facilitar
el aprendizaje.

(Aristóteles)

La Liga Nacional contra el Cáncer es una Institución privada no lucrativa, que fue fundada el 3 de febrero del año 1953. La cual ha ido creciendo y ofrece en la actualidad diferentes servicios para prevenir, diagnosticar y dar tratamiento a las personas que son detectadas con esta enfermedad. Cuenta con tres brazos ejecutores principales para desarrollar sus programas, los cuales son. “El Instituto de Cancerología y Hospital Dr. Bernardo del Valle S.” (INCAN), La Farmacia dedicada especialmente a productos oncológicos y su “Departamento de Prevención, Investigación y Educación en Salud” (PIENSA).

PIENSA se encarga de la planificación y desarrollo de jornadas de detección temprana periódicas para La Liga Nacional contra el Cáncer, relacionadas a la prevención de los siguientes cánceres:

- Cáncer de Esófago, Estómago y Recto.
- Cáncer de Piel
- Cáncer de Pulmón y Boca
- Cáncer de Próstata
- Cáncer de Cérvix
- Cáncer de Mama

Asimismo utiliza parte de sus recursos para la capacitación preventiva del cáncer, en colegios, institutos y escuelas.

Obtenido el 5 de noviembre 2014 desde <http://www.piensaligacancer.org/index.html>

1.1. Problema

La definición del problema permite formular el fenómeno que se investigará

Los adolescentes desconocen los métodos preventivos que existen en cuanto al cáncer, al igual que los síntomas que se presentan en las primeras etapas de esta enfermedad siendo estos de gran importancia para combatirlo a tiempo. Por otro lado, los adolescentes no cuentan con información 100% confiable accesible.

1.2. Justificación

1.2.1 Trascendencia

Este proyecto de graduación busca utilizar las herramientas del diseño gráfico editorial, para la creación de material que contenga información basada en los datos de La Liga Contra el Cáncer, ayudará a los capacitadores a tener mejores recursos para la enseñanza con respecto a la prevención del cáncer, ya que al contar con ellos, se puede lograr una mayor aceptación del contenido que se quiere trasladar.

También busca que las personas que participen de estas actividades demuestren mayor interés y facilidad para comprender los temas que pretende dar a conocer la institución tales como prevenir el cáncer o detectarlo a tiempo, de esta manera los individuos reciben la información de una manera memorable y será menor la probabilidad de verse afectado por este tipo de enfermedades.

1.2.2 Incidencia

PIENSA, ha creado programas de prevención, dentro de estos programas hay una sección dedicada a los centros educativos, visitando un promedio de 15 centros educativos al año (colegios, escuelas e institutos). Este programa consiste en visitar los centros educativos y capacitarlos sobre prevención, dichas capacitaciones son una distinta a la otra con respecto a la forma en que se imparte, este depende de la situación en que se encuentren los estudiante. El contenido es siempre el mismo, en esencia, pero el uso de esta información queda a criterio de capacitadores, el o ella elige como crear el ambiente o que tipo de lenguaje y actividades hacer con cada grupo.

El proyecto brindará un mejor soporte para la información que esta entidad lleva a las personas por medio de sus programas, los programas que se enfoquen en las niñas y niños son las que usarán el material de comunicación visual que se diseñen, con los cuales se sientan cómodos e identificados, de esta manera la aceptación de la información sobre prevención será mayor a la que actualmente se presenta.

1.2.3 Factibilidad

La Liga Nacional contra el Cáncer es una Institución privada no lucrativa. El Departamento de Prevención, Investigación y Educación en Salud, recibe donaciones de entidades privadas tales como BANRURAL, AVON entre otros, por lo cual cuenta con recursos de reproducción de material impreso.

PIENSA tiene suficientes recursos para hacer presentaciones en los centros educativos con elementos tecnológicos como computadoras portátiles, reproductores de audio y video, cañoneras, etc.

Por otro lado toda la información que se emite de este centro, está respaldada por doctores con gran trayectoria dentro y fuera de Guatemala.

1.3. Objetivos

1.3.1 Objetivo General

- Diseñar material gráfico editorial para PIENSA, que permita el traslado de información acerca de la prevención del cáncer, que pueda ser utilizado en la capacitación de adolescentes dentro de los centros educativos en Guatemala.

1.3.2 Objetivos específicos

- Desarrollar una valija didáctica, que permita educar sobre la prevención del cáncer de una manera interactiva, y que a través del uso de estas piezas gráficas el proceso de aprendizaje sea agradable para los niños y niñas.

- Diseñar material gráfico editorial, que pueda ser utilizado de forma impresa o digital y que contenga la información de las capacitaciones que PIENSA imparte.

Capítulo 2

Perfiles

—— Si quieres ——
conocer a una persona,
no le preguntes
lo que piensa
sino lo que ama.
(San Agustín)

2.1 Perfil de la Organización

La Liga Nacional contra el Cáncer es una Institución privada no lucrativa, que fue fundada el 3 de febrero del año 1953. La cual ha ido creciendo y ofreciendo diferentes servicios para prevenir, diagnosticar y dar tratamiento a las personas que son detectadas con esta enfermedad. Contando con tres brazos ejecutores principales para desarrollar sus programas, los cuales son. “El Instituto de Cancerología y Hospital Dr. Bernardo del Valle S.” (INCAN), La Farmacia dedicada especialmente a productos oncológicos y su “Departamento de Prevención, Investigación y Educación en Salud” (PIENSA).

La creación, sus actividades y por tanto la historia del Registro de Cáncer del INCAN - Guatemala se inician en 1975 y transcurridos 37 años de operación, durante los cuales el programa ha funcionado y continúa trabajando como dependencia de la Liga Nacional contra el Cáncer, desarrollándose dentro de vicisitudes.

El Registro de Cáncer es un programa de la Liga Nacional contra el Cáncer de Guatemala, la que proporciona al Registro los recursos financieros de operación a través del INCAN, del que depende estructuralmente.

El Departamento de Prevención, Investigación y Educación –PIENSA–, de la Liga Nacional Contra el Cáncer, fue fundado en el año 1992, por una persona con mucha visión, cuyo anhelo era ayudar a la mujer guatemalteca a prevenir las dos modalidades de cáncer que pueden afectarlas, siendo estos el de Cérvix y el de Mama, ella fue Doña Enriqueta de García Granados.

En la actualidad PIENSA se dedica a la prevención de todos los diferentes tipos de cáncer existentes. Para ello organiza jornadas,

durante el año, de detección temprana de los mismos. Además ofrece jornadas de toma de Papanicolaou, cuando son requeridas; para efectuarlas se cuenta con tres unidades móviles equipadas que se desplazan al interior de la República. Dentro de los programas permanentes se pone a disposición de Centros Educativos, Empresas, Asociaciones, etc., charlas educativas sobre prevención y hábitos para una vida saludable, para el efecto es necesario contactarse con nuestro Departamento PIENSA.

Estas charlas educativas son impartidas por un médico que cuenta con un amplio conocimiento del tema, apoyadas con material idóneo; cuya cobertura actualmente es para la ciudad de Guatemala y los municipios adyacentes, sin costo alguno.

PIENSA
se dedica
a la prevención
de todos
los diferentes
tipos de cáncer

2.1.2

Servicios que la Institución Presta a Diversos Usuarios

Planificación y desarrollo de jornadas de detección temprana periódicas para La Liga Nacional contra el Cáncer, relacionadas a la prevención de los siguientes cánceres:

- Cáncer de Esófago, Estómago, y Recto.
- Cáncer de Piel
- Cáncer de Pulmón y Boca
- Cáncer de Próstata
- Cáncer de Cérvix Cáncer de Mama
- Charlas Educativas y conferencias
- Participación en kioskos y stands informativos.
- Muestra de Papanicolaou.
- Procesamiento de Papanicolaou

2.1.2.1 CÁNCER DE ESTÓMAGO

El cáncer de estómago se origina en las células que recubren la capa de la mucosa y se disemina a través de las capas externas. Su mayor incidencia es en varones de 65 a 75 años de vida, pero también se puede encontrar en personas de 30 y 40 años.

2.1.2.2 CÁNCER DE PIEL

Es un tumor o un crecimiento de células anormales de la piel. El factor más importante para que se produzca en el organismo es la exposición a los rayos ultravioleta del sol. Hay tres tipos de cáncer de piel: Baso Celular, Escamoso y Melanoma.

2.1.2.3 CÁNCER DE PULMÓN Y BOCA

Fumar causa daño sobre el corazón y los vasos sanguíneos, provocando aneurismas y aterosclerosis. En el sistema respiratorio causa enfisema y bronquitis; y empeoran el asma y la neumonía.

2.1.2.4 CÁNCER DE PRÓSTATA

El cáncer de próstata es el primer tumor más frecuente entre los hombres. Uno de cada diez hombres tendrá cáncer de próstata durante el transcurso de su vida.

La próstata es una glándula exclusivamente masculina que produce parte del líquido seminal que protege y nutre los espermatozoides.

Obtenido el 5 de noviembre 2014 desde <http://www.piensaligacancer.org/index.html>

2.1.3 Filosofía

2.1.3.1 MISIÓN

Nuestra misión es velar por la optimización de la calidad humana, técnica y administrativa de los Servicios de Atención en Salud que ofertamos , logrando crear conciencia en la comunidad sobre los factores indicativos y predisponentes del cáncer y la importancia de un diagnóstico oportuno; teniendo siempre presente que la razón de ser de la Entidad son nuestros usuarios, señalando el gran compromiso y función social que nos caracteriza.

Contamos con un talento humano de alto nivel, comprometido con la Entidad en la búsqueda del mejoramiento continuo, de su modernización, avance tecnológico, fortalecimiento de su infraestructura y calidad del servicio, para lograr su desarrollo y obtener los beneficios esperados.

2.1.3.2 VISIÓN

Nos vemos como la Institución Prestadora de Servicios líder en el manejo integral del Cáncer, convirtiéndonos en la primera I.P.S. del país en la Prestación de Servicios de Salud en Cáncer compitiendo con calidad, aplicando criterios de equidad, eficiencia y racionalización de los recursos, contribuyendo de esta forma en el desarrollo de una administración efectiva y eficiente al servicio de una prestación humana , integra y honesta , que impulse el progreso y el desarrollo institucional y garantizando satisfacer y exceder los requisitos de nuestros usuarios.

2.1.3.3 POLÍTICA

Garantizar los servicios de Salud en las áreas de Promoción y Prevención y Diagnóstico Precoz del Cáncer a los usuarios de la Entidad y de las Instituciones a quienes prestamos servicios; consolidando y ampliando la cobertura de atención basados en los principios de solidaridad, eficiencia, eficacia y oportunidad, fomentando la cultura de prevención de la salud y el desarrollo del recurso humano asistencial en torno al nuevo modelo de salud y de la misma forma mejorando tanto la calidad de vida y las condiciones de nuestra población objetivo como de los servicios que prestamos identificando las oportunidades de mejora por medio de la implementación de los diferentes procedimientos establecidos como auditorías internas, indicadores de gestión, retroalimentación del cliente, revisiones por dirección, entre otros. Igualmente garantizamos los recursos necesarios para el mantenimiento y mejoramiento del Sistema de Gestión de Calidad.

Obtenido el 6 de noviembre 2014 desde
<http://www.piensaligacancer.org/index.html>

2.2 Perfil del Grupo Objetivo

El estudio del grupo objetivo se obtuvo mediante diversas herramientas tales como encuestas y estadísticas.

2.2.1 Síntesis de la Encuesta

(Ver anexo No.1 , encuesta No. 1)

La encuesta fue realizada un total de 53 veces, de las cuales 20 fueron dentro de un centro educativo, el Colegio Rotario Benito Juárez. Este colegio es para niños con un alto porcentaje de coeficiente intelectual, las otras 33 encuestas, fueron realizadas con individuos al azar, en la calle.

La media de las edades es 14 años y por la diferencia de 3 personas son más mujeres que hombres, por lo cual es un grupo bastante equilibrado en cuanto a sexo.

En este estudio de campo, se resalta cómo la mayor parte de estos niños o jóvenes nunca han recibido instrucción sobre cómo reconocer el cáncer y prevenirlo aun cuando la mayor parte de ellos han convivido con personas que padecen esta enfermedad. Otro punto importante es la forma en que ellos acceden a información si de temas de salud se trata, la mayoría reciben consejos de salud en casa, pero no toda la información es realmente confiable, esto se refleja en la forma en que buscan dicha información en el internet, muy pocos de ellos saben que existen páginas oficiales con información real y confiable.

En cuanto a entretenimiento y gusto, es notable que la música forma parte esencial en las rutinas diarias de los jóvenes, y al estudiar sus gustos visuales, los súper héroes tienen la delantera.

2.2.2 Estudio Demográfico

Edad: Entre 12-17 años de edad.
Sexo: Hombres y mujeres.
Estado civil: Solteros.
Estudios: Se encuentran entre 4to. Primaria y 6to. Grado de diversificado.
Ocupación: Todos estudian, una parte de ellos trabaja fuera de casa.



2.2.3 Estudio Psicográfico

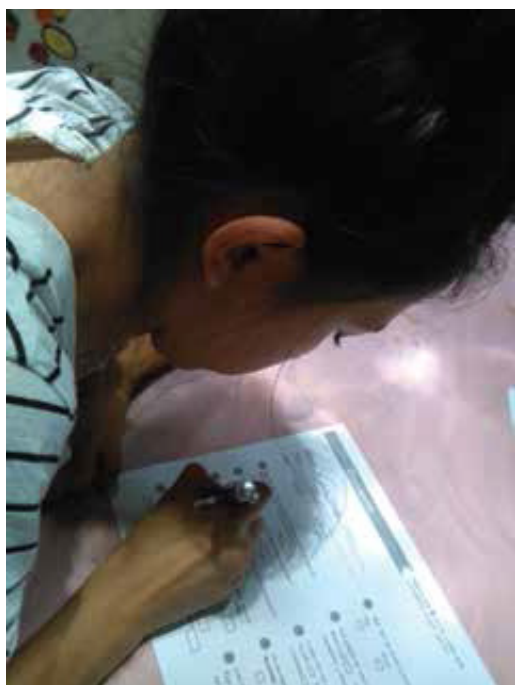
El estudio psicográfico, se obtuvo por medio de la herramienta llamada SPICE (Social, physical, identity, communication & emotions) por medio de una encuesta realizada a 50 individuos dentro del grupo objetivo. (Ver anexo No. 2, encuesta No. 2)



La encuesta fue realizada un total de 50 veces, con personas al azar, de las cuales la mayoría de ellas participaron en la encuesta anterior, el objetivo de esta encuesta era conocer al grupo objetivo un poco más, no tanto en sus gustos sino, en su estilo de vida, saber cómo se comunica con personas a su alrededor y a distancia, cómo se informa y que medios tiene a su alcance. Esto, para poder saber que estrategias de comunicación será mas eficaz.

Por medio de la encuesta se puede deducir que los jóvenes tienen todos ellos acceso a redes sociales, sin importar que cuenten o no con computadoras o celulares inteligentes, todos afirman que es la forma por la cual se enteran que lo que pasa en sus comunidad y en el mundo.

Dentro de las 50 personas se obtuvo también un parámetro de que tipo de imágenes son las que mejor acepta, de las cuales el 74% eligió la imagen 2 el 11% la imagen 3 y el 15% la encuesta numero 1 en anexos.



2.2.3.1 SPICE (Hombre)

- **Social:** ¿Qué es lo que necesita esta persona de las relaciones de las personas a su alrededor?
Aprobación de sus amigos en sus actos y decisiones, siempre es directo con los demás, tiene problemas con sus padres por falta de interés en las situaciones familiares.
- **Físico:** ¿Qué es lo que esta persona necesita en un nivel práctico y funcional?
Le gusta hacer deportes, se enfoca en actividades físicas más que en los estudios.
- **Identidad:** ¿Cómo esta persona necesita definirse a si mismo?
Se identifica a si mismo como un buen amigo. Es supersticioso es decir cree mucho en las leyendas chapinas, muestra interés por muchos de los acontecimientos en su país pero pocas veces piensa que puede ser parte de estos, sus tradiciones familiares son cada vez menores
- **Comunicación:** ¿Qué información necesita esta persona?
Le interesan las noticias sobre el Foot ball, de política en un porcentaje menor sobre tecnología.
Se mantiene informado con la radio y el internet, cuenta con redes sociales y las utiliza todos los días.
- **Emocional:** ¿Qué es lo que esta persona necesita emocional y psicológicamente?
Su mayor miedo es enfermarse de algo grave y no poder seguir teniendo el mismo ritmo de vida que mantiene en la actualidad.



.....

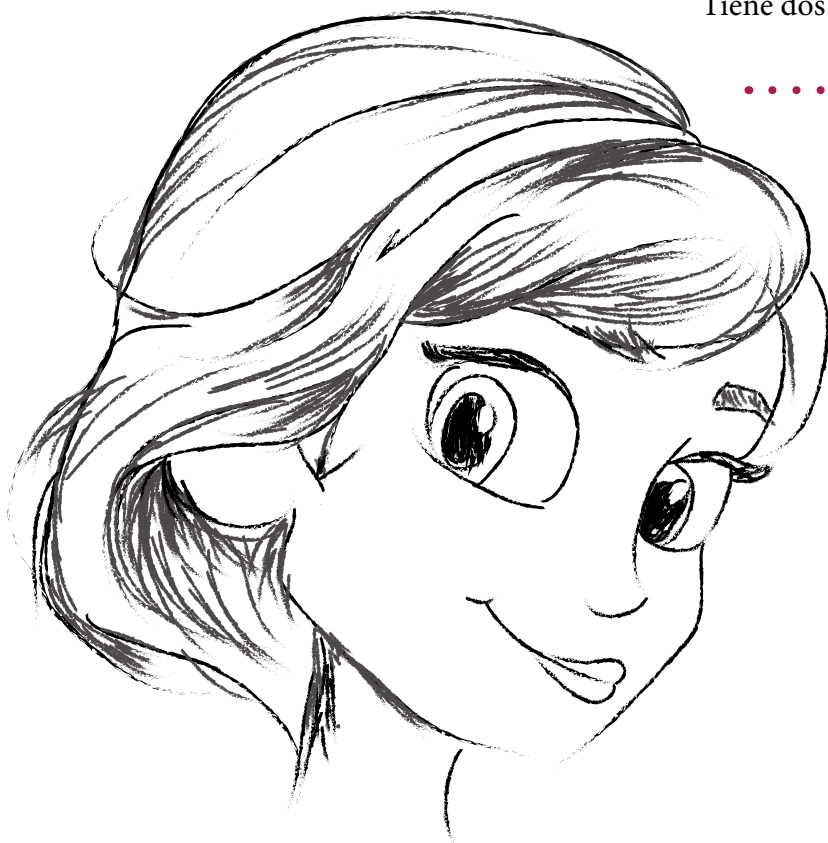
Nombre asignando:
José Gonzales
Edad: 15 Años
Mide 1.72 mts
Moreno

2.2.3.2 SPICE (Mujer)

- **Social:** ¿Qué es lo que necesita esta persona de las relaciones de las personas a su alrededor?
Espera honestidad de parte de los demás, le gusta compartir experiencias divertidas. Necesita sentirse aceptada en cualquier lugar que visita por lo cual se muestra abierta a nuevas amistades.
- **Físico:** ¿Qué es lo que esta persona necesita en un nivel práctico y funcional?
Presta atención a su vestimenta, le gusta mucho los zapatos y las bolsas. Es buena estudiante y le encanta leer novela. Aun cuando se califica como una persona saludable tiene alergia a los gatos. Siente miedo a sufrir de algún accidente o enfermedad grave.

- **Identidad:** ¿Cómo esta persona necesita definirse a si mismo?
Es muy religiosa y sus tradiciones familiares son bastante fuertes. Le gusta mucho su país.
- **Comunicación:** ¿Qué información necesita esta persona?
Lee la prensa regularmente y prefiere las secciones de farándula, vida y algunos temas importantes del momento, tanto nacionales como internacionales. Se mantiene al tanto de sus amistades por medio de las redes sociales y utiliza el celular para mensajear únicamente con personas muy cercanas.
- **Emocional:** ¿Qué es lo que esta persona necesita emocional y psicológicamente?
Le gusta pensar que es independiente o autosuficiente aun cuando siempre busca la aprobación y aceptación de sus padres. Tiene dos hermanas y ella es la menor.

.....



Nombre asignando:
Claudia Arriaga
Edad: 14 Años
Mide 1.53 mts
Morena

2.2.4 Estudio Socioeconómico

El análisis socioeconómico se hizo en base a una segmentación realizada por la Universidad San Carlos de Guatemala para referencias, ver anexo 3, la gráfica no. 1.

En los casos los ingresos familiares, estos son en base al sueldo mínimo, la expectativa educativa es muy baja, los padres de estos jóvenes no cuentan con una carrera universitaria y muy pocos tienen un trabajo fijo, poseen viviendas modestas en áreas populares las cuales no están amuebladas con electrodomésticos de lujo. Con respecto a recreación familiar, el porcentaje es muy bajo, los miembros de estas familias muy pocas veces tienen oportunidad de visitar lugares dentro del país, nunca viajan por recreación al extranjero.



Capítulo 3

Definición Creativa

— Las ideas —
que se mantienen
en secreto,
mueren.
Necesitan luz
y aire fresco

(Seth Godin)

3.1

Estrategia de Aplicación de la Pieza a Diseñar

El material se distribuirá a los alumnos de escuelas, institutos y colegios de Guatemala, durante el año escolar, por medio de los capacitadores que La Liga Contra el Cáncer, envía a estos centros educativos por medio de PIENSA. No tendrá valor económico para estos estudiantes, todos los costos los cubrirá PIENSA por medio de su sistema de donaciones anuales y presupuesto asignado.

Los capacitadores utilizarán el material para trasladar la información necesaria, dicha información estará contenida en una valija didáctica conformada por serie de presentaciones digitales interactivas, una serie de infografías y un manual de actividades de retroalimentación. Estas piezas contendrán información del cáncer en tres de sus ramas; Cáncer y Tabaquismo, Cáncer y Alcoholismo y finalmente Cáncer de Piel.

3.1.1 POEMS

POEMS, es una herramienta que permite encontrar distintos elementos que atraigan a nuestro grupo objetivo, en un acrónimo de las palabras People, Objects, Environments, Messages & Media, Services.

3.1.1.1 Gente

El proyecto estará en contacto con jóvenes estudiantes del nivel básico y diversificado con edades de entre 12 a 17 años y los capacitadores que utilicen el material para informar en los centros educativos.

3.1.1.2 Objetos

Algunos de los objetos que pueden ser utilizados como medios para acercarse a los jóvenes, son:

- Lapiceros
- Separadores
- Llaveros
- Cuadernos
- Bolsas
- Libretas
- Calendarios
- Tazas
- Pachones
- Gorras
- Playeras
- Mochilas

3.1.1.3 Ambientes

- Colegios (aun cuando son privados no son con alumnos que posean muchos recursos) escuelas e institutos.
- Posiblemente pueda usarse en iglesias, cooperativas, casas hogar y cualquier organización que trabaje con jóvenes dentro del rango de edad elegido

3.1.1.4 Mensajes y Medios.

- Mapas
- Desplegables
- Infografías
- Folletos
- Afiches
- Banner
- Audiovisuales
- Volantes

3.1.1.5 Servicios

- Capacitaciones

3.2 Concepto Creativo de Diseño

Las siguientes técnicas se utilizaron para generar ideas y así obtener el concepto creativo en base al cual se desarrollan las piezas gráficas

3.2.1 Seis Sombreros

{ **3.2.1.1 Sombrero Blanco:**
Implica neutralidad y conducta objetiva

- La prevención mejora la vida
- Las enfermedades se pueden evitar
- El cáncer puede afectar a cualquiera
- La calidad de vida se puede mejorar
- La salud es importante
- Las actitudes de las personas se pueden mejorar

{ **3.2.1.2 Sombrero Rojo:**
Sugiere emociones, sentimientos y aspectos no racionales.

- Amor por uno mismo
- Aventuras sanas
- Evitar daños a los demás
- Vivir sin limitaciones
- Experimentar es aprender

{ **3.2.1.3 Sombrero Negro:**
Abarca los aspectos negativos, lo sombrío, lo pesimista.

- El cáncer mata a las personas
- Los malos hábitos dañan tu vida y la de los demás.
- Todos los actos tienen consecuencias
- Las cosas malas no le hacen bien a nadie
- No cuidarse provoca enfermedades
- El cáncer no siempre se puede curar
- Las personas pueden provocar su muerte
- Ser irresponsable afecta a muchas personas
- Tener información falsa genera desastres

CONCEPTO:
Idea que concibe o forma el entendimiento.
Pensamiento expresado con palabras.
Sentencia, agudeza, dicho ingenioso. Opinión, juicio.
Crédito en que se tiene a alguien o algo.

(RAE edición 22.^a, publicada en 2001)

3.2.1.4 Sombrero Amarillo:

Es optimista e involucra los aspectos positivos. Se concentra en el beneficio e implica un pensamiento constructivo.

- La prevención genera oportunidades
- Los buenos amigos ayudan a tener buenas experiencias
- La calidad de vida se mejora con los buenos hábitos
- Aprender cada día nos hace mejores
- Encontrar información real favorece a todos
- Las personas sanas viven mas
- La vida es mejor si generas mas días buenos
- Tener un buen enfoque ayuda a tener una mejor vida
- La prevención se puede aprender
- Las técnicas de detección de enfermedades son fáciles
- Conocernos a nosotros mismos es bueno

3.2.1.5 Sombrero Verde:

Indica creatividad y nuevas ideas. Busca alternativas. Genera provocación para salir de las pautas habituales de pensamiento.

- ¿Y si cambias tu primero?
- ¿Por que no enseñar a los demás a prevenir?
- ¿Haz la prueba, no pasa nada malo?
- Ven a aprender como prevenir
- Ve un paso adelante en tu salud
- Escuchar sobre prevención te ayudara siempre
- ¿Que piensas sobre tu salud?
- Los cambios en tu rutina son emocionantes
- La prevención es divertida
- La salud es primero que todo

3.2.1.6 Sombrero Azul:

Se relaciona con el control y la organización del proceso del pensamiento. Además organiza los otros sombreros, organiza aspectos del pensamiento: evaluación de prioridades o enumeración de restricciones.

- La prevención mejora la vida
- Aventuras sanas
- Todos los actos tienen consecuencias
- Las personas sanas viven mas
- La prevención es divertida

3.2.1.7

Frases conceptuales

Aventuras sanas:

Puede generar escenarios en los que los jóvenes interactúen con la información, se puede unir a gran cantidad de elementos, al usar la palabra aventuras se pueden generar historias agradables.

La prevención es divertida

Habla directamente de el tema principal, genera interés al mostrarse de una forma agradable, puede combinarse con temas varios y tener elementos de interacción con el grupo objetivo.

3.2.1.8 Concepto

La prevención es divertida

El concepto habla sobre el tema principal, la prevención, haciendo referencia a como puede verse desde otro punto de vista, las cosas que cada persona hace dentro de su rutina pueden ayudar a conocer síntomas de las enfermedades y mejor aun permite prevenirlas. La prevención es divertida como concepto creativo permite que se pueda jugar con ideas interesantes para los jóvenes, tales como juegos, y estrategias de comunicación ilustrada

3.2.2 Lluvia de Ideas

3.2.2.1 Lluvia de ideas



3.2.2.2 Asociación de Palabras

- Doctores + Informar+ Salud
- Impulsar+ Mejorar + Hábitos
- Identificar + Enfermedades
- Crear + Preconceptos
- Preparación + Notificar
- Anticipar + Enseñar
- Evitar + Deterioro + Cuerpo
- Organización + Anticipar + Vida
- Precaución + Orígenes

3.2.2.3 Frases en Base a las Asociaciones

- Doctores informando sobre salud
- Campaña para impulsar mejores hábitos en los jóvenes
- Como detectar enfermedades
- Crear preconceptos sobre temas prevención
- Preparación para recibir las noticias
- Enseñar a anticipar las enfermedades
- Evitar el deterioro del cuerpo
- Organizar para la anticipación de la vida
- Detección de los orígenes de las enfermedades y su precaución
- Alentar a aprender sobre la prevención.
- Doctores en pro de la información sobre salud
- Hábitos que generan bienestar
- Deténlos a tiempo
- Usa tus herramientas para prevenir
- Las sorpresas de la vida
- Ve un paso adelante
- Tu decides cuanto quieres vivir
- Conócelos a fondo

3.2.2.4 Conceptos Creativos

- Hábitos para generar bienestar
- Deténlos a tiempo
- Las sorpresas de la vida
- Tu decides cuanto quieres vivir

3.2.2.5 Deténlos a tiempo

Al hablar de prevención un aspecto muy importante no solo es detectar las enfermedades por medio del reconocimiento de los síntomas, sino también no dejar que estos síntomas se presenten en nosotros mismos mediante buenos hábitos y rutinas favorables para nuestra salud, dando la el mensaje de que cada persona es capaz de detener el cáncer.

3.2.3 Mapa Conceptual

Temas que se deben trabajar:

Prevención del cáncer de Piel, Estómago y Pulmón



3.2.4 Elección de Concepto Creativo

Después de utilizar las técnicas anteriores, y de pensar en el insight del proyecto, el concepto creativo que se trabajará será el de **Prevención al Rescate**; Siendo la prevención el personaje principal, se puede visualizar como un elemento que interviene a favor de los demás, si a esto se le suman imágenes y elementos tales como los del lenguaje del comic, la información será atractiva hacia el grupo objetivo.

Este concepto creativo se basará en los superhéroes, que serán la representación de la prevención y combatirán el cáncer.

3.3 Propuesta de Códigos Visuales

3.3.1 Códigos

● Diagramación

La orientación de los formatos será horizontal ya que esto permite mejor espacio, teniendo en cuenta que muchas veces, las piezas serán presentadas de forma digital.

Tendrá una retícula de 6 columnas sobre las cuales se jugará con un estilo tipo cómic, con viñetas y otros elementos característicos de las historietas, estas 6 columnas servirán de perímetro pero no significa que todo el trabajo se realice dentro de 6 divisiones, algunas viñetas podrán abarcar 1,2 o 3 columnas, dependiendo del tipo de ilustración que requiera el tema. Dentro de la diagramación también se encontrarán viñetas ortogonales y oblicuas.

Una viñeta es completamente ortogonal cuando todos sus lados horizontales son paralelos al eje horizontal de la hoja y lo mismo para los verticales. Por contra, una viñeta es oblicua cuando uno o más de sus lados se muestran inclinados ante los ejes naturales que delimitan la página

Obtenido el 20 de octubre desde <http://www.merca20.com/insights-algo-que-no-sabias-que-sabias/>

Los Insights se generan a través de la investigación profunda, de la observación, la intuición, la introspección y la deducción. Se debe observar más allá de lo evidente, entender la psicología del consumidor y descubrir aquellos elementos inconscientes que acompañan al consumidor en su proceso de compra.

● *Tipografía*

En todas las piezas gráficas que se realicen, se usarán las tipografías; Caviar Dreams (en todas sus versiones) **Janda Safe and Sound**, Cinamon Cake y **FONTDINNER DOTCOM**. estas son un juego entre tipografías Manuscritas y las tipografías San Serif, se eligieron estas por sus cualidades de legibilidad y de complementación. Ninguna de las cuatro se parece, pero la Caviar Dreams sirve como equilibrio para poder presentar la información y las otras, como gancho para llamar la atención del grupo objetivo, ya que previamente en el estudio del G.O encontramos como ellos prefieren las tipografías manuscritas.

● *Color*

La gama de color será muy amplia, cada personaje que se cree para el proyecto usará colores según su personalidad, por ejemplo cálidos si es alegre, fríos si es triste o retraídos, oscuros si es malo, etc. Aún así, los colores que resaltarán serán; Amarillo, Verde Limón y Negro, para crear un efecto de alto contraste.

● *El Bocado*

El bocadillo es el espacio donde se colocan los textos que piensa o dicen los personajes. Constan de dos partes: la superior que se denomina globo y el rabillo o delta que señala al personaje que está pensando o hablando.

● *Ilustraciones*

Las ilustraciones, serán caricaturizadas, para representar a los personajes que intervengan las piezas gráficas, y una serie de imágenes.

Las ilustraciones caricaturizadas, serán en vectores y mantendrán un lenguaje de líneas específico, el cual consta de trazos con estilo manual y contornos de diferentes grosores de las ilustraciones. Este sistema se utiliza para poder jerarquizar las imágenes y tengan coherencia con la información.

● *La Viñeta*

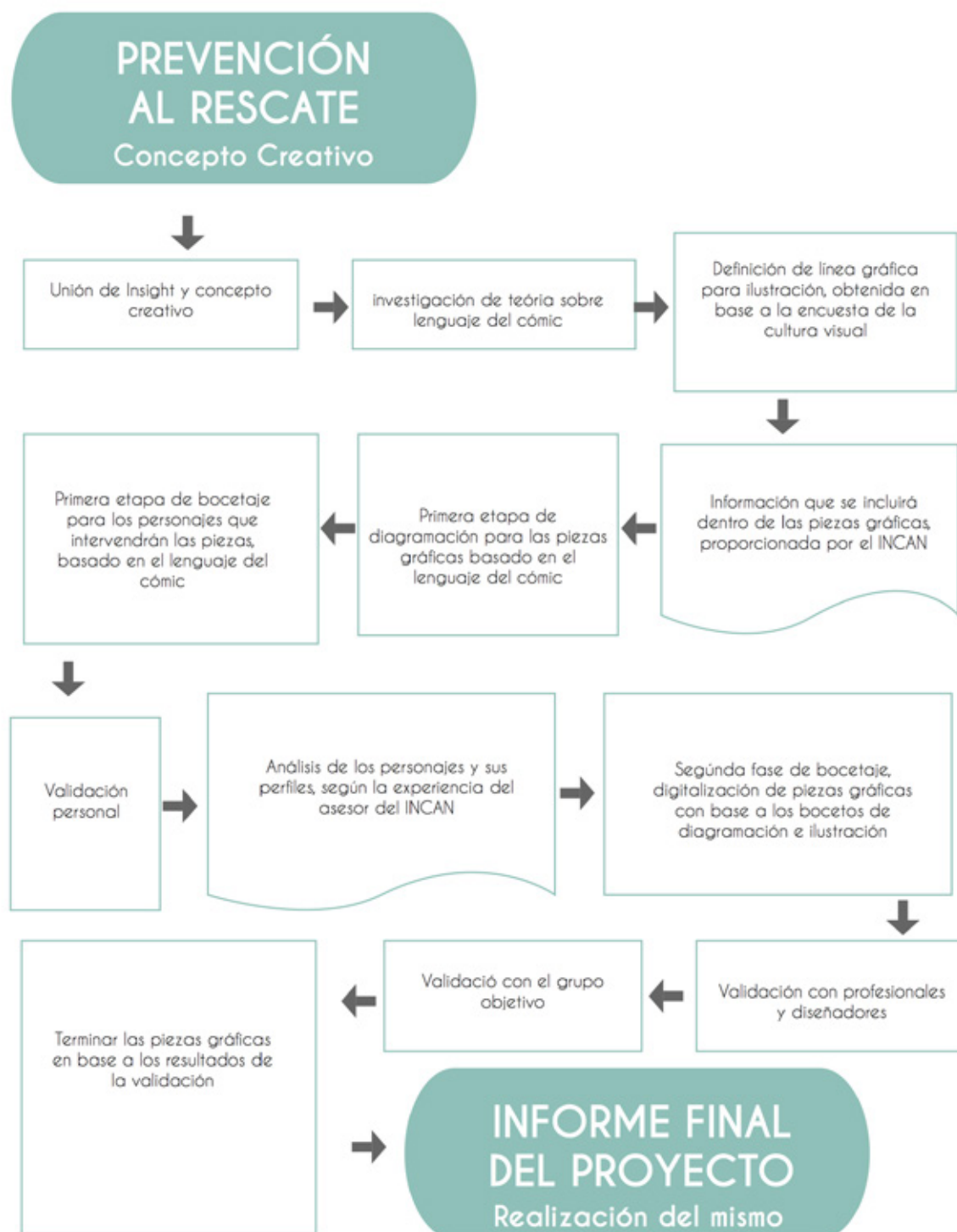
La viñeta es la unidad mínima de la significación de la historieta. Unidad espacio-temporal, unidad de significación y unidad de montaje; y al tiempo, unidad de percepción diferencial, es en este espacio donde se expresa el narrador.

Capítulo 4

Planeación Operativa

El hombre
que se prepara,
tiene
media batalla
ganada.
(Miguel de Cervantes)

4.1 Flujograma de Proceso



4.2 Cronograma

[illegible]

Capítulo 5

Marco Teórico

Si supiese
qué es
lo que estoy
haciendo,
no le llamaría
investigación,
¿verdad?
(Albert Einstein)

5.1 Relevancia Social del Contenido a Comunicar

La prevención se compone de la suma de aportaciones que podemos hacer a un tema específico desde el papel que desempeñamos dentro de la sociedad.

Según la OMS (organización mundial de la salud) Al menos un tercio de todos los casos de cáncer pueden prevenirse. La prevención constituye la estrategia a largo plazo más costoeficaz para el control del cáncer. esto va de la mano con la información medica que se pretende dar a conocer mediante el proyecto de graduación, lo cual comprende datos sobre tres tipos del cáncer; cáncer de piel, el cáncer provocado por el tabaquismo y el cáncer provocado por el alcoholismo.

De esta manera tambien es importante saber qué es la prevención, para poder educar sobre ella. En base a algunos conceptos de investigadores en el tema de prevención podemos hacer referencia a los siguientes contenidos:

El término “prevenir tiene significado de preparar; llegar antes de; disponer de manera que evite (daño, mal), impedir que se realice” (Ferreira, 1986). La prevención en salud “exige una acción anticipada, basada en el conocimiento de la historia natural a fin de

hacer improbable la expansión posterior de la enfermedad” (Leavell & Clarck, 1976:17). Las acciones preventivas se definen como intervenciones orientadas a evitar la aparición de enfermedades específicas, reduciendo su incidencia y predominando en las poblaciones. La base del discurso preventivo es el conocimiento epidemiológico moderno; su objetivo es el control de la transmisión de enfermedades infecciosas y la reducción del riesgo de enfermedades degenerativas u otros agravios específicos a la salud. Los proyectos de prevención y de educación en salud se estructuran mediante la divulgación de información científica y de recomendaciones normativas de cambio de hábitos.

“La prevención es el resultado de concretar la acción de prevenir, la cual implica el tomar las medidas precautorias necesarias y más adecuadas con la misión de contrarrestar un perjuicio o algún daño que pueda producirse”.

(Leavell & Clarck, 1976:19) “Promover” tiene el significado de dar impulso a: fomentar, originar, generar (Ferreira, 1986). Promoción de la salud se define, tradicionalmente, de manera más amplia que prevención, pues se refiere a medidas que “no se dirigen a una determinada enfermedad o desorden, pero sirven para aumentar la salud y el bienestar generales” as estrategias de promoción enfatizan la transformación de las condiciones de vida y de trabajo que

Obtenido desde <http://www.definicionabc.com/general/prevencion.php>

conforman la estructura subyacente a los problemas de salud, demandando un abordaje intersectorial (Terris, 1990).

En este caso, el principal tema de prevención es el cáncer.

Cáncer es un término que se usa para enfermedades en las que células anormales se dividen sin control y pueden invadir otros tejidos.

Las células cancerosas pueden diseminarse a otras partes del cuerpo por el sistema sanguíneo y por el sistema linfático.

Según el instituto Nacional de Cáncer de EE.UU (2014), podemos nombrar los siguientes cánceres y sus descripciones:

“El cáncer no es solo una enfermedad sino muchas enfermedades. Hay más de 100 diferentes tipos de cáncer. La mayoría de los cánceres toman el nombre del órgano o de las células en donde empiezan; por ejemplo, el cáncer que empieza en el colon se llama cáncer de colon; el cáncer que empieza en las células basales de la piel se llama carcinoma de células basales”.

Todos los cánceres empiezan en las células, unidades básicas de vida del cuerpo. Para entender lo que es el cáncer, ayuda saber lo que sucede cuando las células normales se hacen cancerosas.

El cuerpo está formado de muchos tipos de células. Estas células crecen y se dividen en una forma controlada para producir más células según sean necesarias para mantener sano el cuerpo. Cuando las células envejecen o se dañan, mueren y son reemplazadas por células nuevas.

Dentro de las características que resaltan en esta enfermedad, existe una en particular: la metastasis.

Wikipedia: “La metástasis (del griego metastasis – mudarse o transferencia), es el proceso de propagación de un foco canceroso a un órgano distinto de aquel en que se inició. Ocurre generalmente por vía sanguínea o linfática. Aproximadamente el 98% de las muertes por cánceres no detectados, se deben a la metastatización de estos. En realidad, aunque es la más conocida, la metástasis no se limita solo a la propagación de células cancerosas, sino que se habla de metástasis cuando un émbolo desarrolla nuevamente el mismo proceso de origen (cáncer, infecciones) en el lugar donde se produce la embolia”.

Los cánceres son capaces de propagarse por el cuerpo debido a dos mecanismos: invasión y metástasis. La invasión es la migración y la penetración directa de las células del cáncer en los tejidos vecinos. La metástasis es la capacidad de las células del cáncer de penetrar en los vasos sanguíneos y linfáticos, circular a través de la circulación sanguínea, y después crecer en un nuevo foco (metástasis) en tejidos normales de otra parte del cuerpo.

El riesgo de padecer muchos tipos de cáncer se puede reducir mediante la adopción de hábitos de vida saludables, como alimentarse bien, hacer ejercicio con regularidad y no fumar. Además, entre más pronto se detecte el cáncer y se inicie el tratamiento, mayores serán las posibilidades de que el tratamiento sea efectivo.

Algunos de los cánceres son el cáncer

El consumo de cigarrillo es la principal causa de este tipo de cáncer. Cuantos más cigarrillos fumen las personas al día y cuanto más temprano haya comenzado a fumar, mayor será el riesgo de padecer cáncer pulmonar.

de piel, de estómago y de pulmón, estos se crean, estos tienen factores que permiten, se puedan prevenir.

5.1.1 El cáncer de pulmón

Nat. Cancer Inst.: Se forma en los tejidos este órgano, por lo general, en las células que recubren las vías respiratorias. Los dos tipos más importantes de cáncer de pulmón son el cáncer de pulmón de células pequeñas y el cáncer de pulmón de células no pequeñas. Estos tipos de cáncer se diagnostican con base en el aspecto que tengan las células bajo un microscopio.

Los pulmones se localizan en el tórax. Cuando uno respira, el aire pasa a través de la nariz, baja por la tráquea y llega hasta los pulmones, donde fluye a través de conductos llamados bronquios. La mayoría de los cánceres pulmonares comienzan en las células que recubren estos conductos.

Existen dos tipos principales de cáncer pulmonar:

Nat. Cancer Inst.: Cáncer pulmonar de células no pequeñas (CPCNP) que es el tipo más común. Cáncer pulmonar de células pequeñas que conforma aproximadamente el 20% de todos los casos.

El cáncer pulmonar es el tipo de cáncer más mortífero tanto para hombres como para mujeres. Cada año mueren más personas de cáncer en el pulmón que de cáncer de mama, de colon y de próstata combinados.

El cáncer pulmonar es más común en adultos mayores y es poco común en personas menores de 45 años. El cáncer pulmonar

también puede afectar a personas que nunca han fumado.

5.1.2 Cáncer de Estómago

Conocido también como cáncer gástrico, es un cáncer que se origina en el estómago. Los cánceres de estómago tienden a desarrollarse lentamente en un período de muchos años. La American Cancer Society explica: antes de que se forme un verdadero cáncer, a menudo ocurren cambios precancerosos en el revestimiento interno (mucosa) del estómago. Estos cambios tempranos casi nunca causan síntomas y, por lo tanto, no se detectan.

Los tumores cancerosos que comienzan en diferentes secciones del estómago podrían producir síntomas diferentes y tienden a tener consecuencias diferentes.

Los investigadores han identificado numerosas formas por las que el alcohol podría aumentar el riesgo de cáncer:

“El metabolismo (descomposición) del etanol de las bebidas alcohólicas en acetaldehído, el cual es una sustancia química tóxica y probablemente carcinógeno humano; el acetaldehído puede dañar tanto el ADN (el material genético que compone los genes) como las proteínas (ver pregunta 5)

la generación de especies de oxígeno reactivo (moléculas químicamente reactivas que contienen oxígeno), las cuales pueden dañar el ADN, las proteínas y lípidos (grasas) por un proceso que se llama oxidación

El deterioro de la capacidad del cuerpo para disolver y absorber una variedad de nutrientes que pueden estar asociados con el riesgo del cáncer, incluso la vitamina A; nutrientes del complejo B, como el folato; vitamina C; vitamina D; vitamina E; y carotenoides

las concentraciones crecientes de estrógeno en la sangre; el estrógeno es una hormona sexual que está relacionada con el riesgo de cáncer de seno.

Las bebidas alcohólicas pueden contener también una variedad de contaminantes cancerígenos que se introducen durante la fermentación y la producción, como son las nitro-

saminas, fibras de asbesto, fenoles e hidrocarburos”.

5.1.3 Cáncer de Piel

Es uno de los tumores de mayor incidencia en el ser humano, sin embargo, hay que destacar su carácter prevenible y curable.

En la mayoría de los casos aparecen en personas mayores de 30 años y, principalmente, en aquellas con una exposición solar importante, quemaduras frecuentes y que presentan una piel clara que se pigmenta difícilmente.

Existen dos tipos de cáncer de piel no melanoma: carcinoma basocelular y carcinoma espinocelular.

Las causas que provocan la aparición del cáncer de piel son la exposición solar y, en algunos casos, la herencia genética.

El pronóstico de curación dependerá de la detección precoz y la correcta extirpación, que favorecen la curación del cáncer de piel.

Las señales y síntomas del cáncer de piel tipo melanoma cualquier llaga, imperfección, marca o cambio inusual en el aspecto o la sensación de un área de la piel podría ser una señal de melanoma u otro tipo de cáncer de piel o una advertencia que puede producirse.

La información científica, citada en este capítulo, fue obtenida en <http://www.cancer.org/acs/groups/cid/documents/webcontent/002322-pdf.pdf> el 23 de Octubre del 2014.

5.2 Características, Funcionalidad, Ventajas y Desventajas de las Piezas a Diseñar

Teniendo en cuenta los recursos con que cuenta PIENSA se realizará un conjunto de piezas que permita el traslado de información, este conjunto lo compondrá 1 presentación interactiva educativa, que contenga información e ilustraciones en base a 3 temas de distintos cánceres, cáncer y tabaquismo. cáncer y alcoholismo, finalmente cáncer de piel. En base a estos mismos tres temas se crearán una serie de infografías, una por cada tema. Para respaldar el aprendizaje se diseñará una guía educativa, que contará con actividades de retroalimentación.

5.2.1 Presentaciones Interactivas

Estas presentaciones, estarán diseñadas para usarse de forma digital, lo cual permite que un mayor grupo de personas puedan verlo, a que puede proyectarse sobre superficies de diferentes tamaños, en su mayoría las capacitaciones cuentan con pizarras, lo que es favorable para este tipo de material.

5.2.2 Infografías

Las infografías permitirán demostrar de la manera más gráfica posible los aspectos importantes de cada tema, estas serán proporcionadas en cada capacitación para dejarlas como recordatorio de lo que se impartió con las presentaciones.

Las infografías, al ser ilustradas serán memorables y fáciles de comprender para el grupo objetivo.

5.2.3 Actividades de Retroalimentación

El manual de actividades es una forma de hacer que las capacitaciones sean amenas, mediante una serie de actividades o juegos, con mecánicas fáciles y rápidas de hacer. Mediante el diseño editorial, estas actividades podrán ser aun que sencillas, atractivas para el grupo objetivo.

La creación de este material permite que al ser utilizado dentro de las capacitaciones, el grupo objetivo pueda demostrar cuanto aprendió del taller recibido.

Dentro de la institución, cuentan con recursos para la reproducción constante de este material tanto en blanco y negro como a color, lo que permite, tener un mejor uso de ilustraciones y otras actividades

5.3 Aportes del Diseño Gráfico Editorial en el Contexto del Proyecto

En esta área, se incluye una serie de elementos que permiten entender la relación entre los conceptos pedagógicos y psicológicos que se presentan durante el estudio de las teorías y técnicas del aprendizaje, y como con la intervención del diseño gráfico editorial permite que el aprendizaje sea más eficaz.

Si el objetivo del material que se va a diseñar es enseñar a prevenir es necesario aprender a aprender. El aprendizaje nos obliga a cambiar el comportamiento y reflejar los nuevos conocimientos en las experiencias presentes y futuras. Para aprender se necesitan tres actos imprescindibles: observar, estudiar y practicar.

Enfocado desde un punto pedagógico, y basado en diferentes estudios tales como las teorías de aprendizaje que pretenden establecer no solo la teoría sino también la práctica, podemos comprender que al hablar de aprendizaje no se habla solamente de lo que se aprende estudiando.

Según Isabel García (2012) aprendizaje es el proceso “de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes, posibilitado mediante el estudio, la enseñanza o la experiencia”. El proceso de aprendizaje se puede entender

de muchas formas pues es estudiada por distintas ciencias, como lo es la psicología, la cuál explica, por medio de la psicología conductista, que la evolución del aprendizaje se puede comprobar por medio de la observación en la conducta del sujeto.

García agrega “La pedagogía establece distintos tipos de aprendizaje. Puede mencionarse el aprendizaje por descubrimiento (los contenidos no se reciben de manera pasiva, sino que son reordenados para adecuarlos al esquema de cognición), el aprendizaje receptivo (el individuo comprende el contenido y lo reproduce, pero no logra descubrir algo nuevo), el aprendizaje significativo (cuando el sujeto vincula sus conocimientos anteriores con los nuevos y los dota de coherencia de acuerdo a su estructura cognitiva) y el aprendizaje repetitivo (producido cuando se memorizan los datos sin entenderlos ni vincularlos con conocimientos precedentes)”.

Dentro del aprendizaje y sus teorías, encontramos el aprendizaje visual, el cuál es un método de enseñanza-aprendizaje, que se lleva a cabo mediante un conjunto de organizadores gráficos, estos son métodos visuales que sirven para organizar la información y tienen el objetivo de ayudar por medio de ideas y conceptos a procesar y aprender el contenido de una forma más rápida y memorable.

(EduTEKA. 2014) Las técnicas de Aprendizaje Visual (formas gráficas de trabajar con ideas y de presentar información) enseñan a los estudiantes a clarificar su pensamiento, y a procesar, organizar y priorizar nueva información. Los diagramas visuales revelan patrones, interrelaciones e interdependencias además de estimular el pensamiento creativo todo esto al ir de la mano con material gráfico editorial que comprenda todas las necesidades del grupo objetivo, tales como el recorrido visual, las tipografías mejor asimiladas y a su vez más legibles, una gama de colores coherente al tema, pueden hacer que el aprendizaje sea eficaz y memorable.

Mediante el uso de material editorial ilustrado, los estudiantes pueden ver cómo se conectan las ideas y se dan cuenta de cómo se puede organizar o agrupar la información. Con el aprendizaje visual, los nuevos conceptos son fácilmente comprendidos.

El aprendizaje visual, proporcionado por material gráfico editorial ilustrado adecuadamente, ayuda a reforzar la comprensión los estudiantes reproducen en sus propias palabras lo que han aprendido. Esto les ayuda a absorber e interiorizar nueva información, dándoles posesión sobre sus propias ideas.

Por otro lado los diagramas, imágenes y recursos visuales utilizados durante toda una lección incitan a los estudiantes a construir sobre su conocimiento previo y a integrar la nueva información. Mediante la revisión de diagramas creados con anterioridad, los estudiantes pueden apreciar cómo los hechos y las ideas se ajustan al mismo tiempo (aprendizaje significativo).

También se puede
definir el aprendizaje
como un proceso
de cambio
relativamente
permanente
en el comportamiento
de una persona
generado
por la experiencia

(Feldman, 2005)

“Al tiempo que un mapa conceptual, infografía, imagen u otro elemento muestra lo que los estudiantes saben, los enlaces mal dirigidos o conexiones erradas dejan al descubierto lo que ellos no saben aún

(Obtenido en <http://www.eduteka.org/módulos/8/252/86/1> el 25 de octubre del 2014)”.

Cualquier objeto usado en los centros educativos que sirve como medio de enseñanza o de aprendizaje es llamado material educativo.

(Melendres - 2007) El material educativo es un conjunto de medio de los cuales se vale el maestro para la enseñanza - aprendizaje de los niños para que estos adquieran conocimientos a través del máximo número de sentidos. Es una manera práctica y objetiva donde la maestra ve resultados satisfactorios en la enseñanza - aprendizaje.

El material educativo es un medio que sirve para estimular el proceso educativo, permitiendo al niño adquirir informaciones, experiencias, desarrollar actitudes y adoptar normas de conductas de acuerdo a las competencias que se quieren lograr.

Como medio auxiliar de la acción educativa fortalece la enseñanza - aprendizaje pero jamás sustituye la labor de la docente.

Diana Patricia Ospina P. (2001) afirma que “los materiales educativos pueden estar dentro o fuera del aula, considerando que las murallas del Centro Educativo sirve solo de protección y que la realidad natural y social en su plenitud deben estar a disposición del niño, por lo que las relaciones entre el material presentado en clase y los conocimientos previos del niño es tarea central de la docente, para hacer significativo el aprendizaje”.

A partir de lo anterior se puede identificar que: materiales educativos son componentes de calidad, son elementos concretos físicos que portan mensajes educativos. El docente debe usarlos en el aprendizaje de sus alumnos para desarrollar estrategias cognoscitivas, enriquecer la experiencia sensorial, facilitar el desarrollo, adquisición y fijación del apren-

dizaje; aproximando a los alumnos a la realidad de lo que se quiere encontrar, motivar el aprendizaje significativo, estimular la imaginación y la capacidad de abstracción de los alumnos, economizar el tiempo en explicaciones como en la percepción y elaboración de conceptos y estimular las actividades de los educandos. De igual modo, la utilización de los materiales educativos por parte del docente permite a los alumnos: establecer relaciones interactivas, cultivar el poder de observación, cultivar el poder de exposición creadora, cultivar el poder de comunicación, enriquecer sus experiencias, favorecer su comprensión y análisis del contenido y desarrollar su espíritu crítico y creativo. De acuerdo al constructivismo pedagógico, los materiales educativos deben ser contruidos y elaborados por el docente, quien actúa seleccionando, reuniendo y elaborando; también los alumnos asumiendo responsabilidades, elaborando, cuidándolos, ordenándolos y sobre todo, usándolos en actividades libres, actividades de inicio, actividades de adquisición y construcción de aprendizajes, actividades de afianzamiento y de evaluación. Luego de abordar aspectos conceptuales sobre los materiales educativos, podemos tomar como referencia una definición, la cual nos parece la más acertada. Cuando se expresa que “el material educativo es un medio que sirve para estimular y orientar el proceso educativo, permitiendo al alumno adquirir informaciones, experiencias, desarrollar actitudes y adoptar normas de conducta, de acuerdo a los objetivos que se quieren lograr.

5.3.1 Intervención del Diseño en el Material Educativo

El diseño gráfico editorial debe tener en cuenta el conjunto citado de conceptos y las funciones que debe tener el grupo de piezas que se creen dentro del contexto en el que se utilizará, así como para el aprendizaje visual es de gran importancia la observación lo es tambien en este caso el estudio de la conducta del grupo objetivo, por medio de la observación la cual es una herramienta básica para la creación de piezas graficas editoriales, pues por medio de esto se crean los perfiles del grupo objetivo.

De igual manera, permite identificar conceptos equívocos y por último generar patrones de interrelaciones, es decir, generar asociaciones entre el concepto y la imagen con la cual se recordará. El diseño gráfico editorial, contiene herramientas que pueden ser utilizadas como plataformas para trasladar la información deseada de manera adecuada para el grupo objetivo.

Utilizando los conceptos y técnicas de aprendizaje dentro del diseño gráfico editorial, se pueden crear herramientas de enseñanza muy efectivas, tales como la guía didáctica.

Para García Aretio (2002, p. 241) La Guía Didáctica es “el documento que orienta el estudio, acercando a los procesos cognitivos del alumno el material didáctico, con el fin de que pueda trabajarlos de manera autónoma”.

Para Martínez Mediano (1998, p.109) “constituye un instrumento fundamental para la organización del trabajo del alumno y su objetivo es recoger todas las orientaciones necesarias que le permitan al estudiante integrar los elementos didácticos para el estudio de la asignatura”

Tomando en cuenta estas definiciones, y aplicando estos conceptos a las piezas gráficas que se crearán, podemos encontrar algunas de las funciones que deben tener dichas piezas. Y de esta manera crear material educativo que deja de ser auxiliar, para convertirse en herramienta valiosa de motivación y apoyo; pieza clave para el desarrollo del proceso de enseñanza.

Aplicando estos conceptos al diseño editorial, aparte de cumplir con requerimientos tales como; legibilidad, memorabilidad, estilización, abstracción, identidad visual y otros. El material debe cumplir con funciones como:

A. Función motivadora:

- Despierta el interés por la asignatura y mantiene la atención durante el proceso de auto estudio.
- Motiva y acompaña al estudiante través de una “conversación didáctica guiada”. (Holmberg, 1985).

B. Función facilitadora de la comprensión y activadora del aprendizaje:

- Propone metas claras que orientan el estudio de los alumnos.
- Organiza y estructura la información del texto básico.
- Vincula el texto básico con los demás materiales educativos
- seleccionados para el desarrollo de la asignatura.
- Completa y profundiza la información del texto básico.
- Sugiere técnicas de trabajo intelectual que faciliten la comprensión del texto y contribuyan a un estudio eficaz.

Resumiendo, podemos decir que un material educativo es válido cuando además de poseer las características fundamentales internas y externas, permiten cumplir efectivamente el objetivo propuesto.

Capítulo 6

Proceso de Producción Gráfica y Valicación

De cada diez
tonterías,
una sale
buena,
y con esa
hay
que empezar
de nuevo
(Anónimo)

6.1

Nivel 1

de Visualización

6.1.1 Bocetaje



6.1.1.1

PRIMERA FASE

(Diagramación)

La primera fase se realizó a mano, sobre páginas de cuadrícula tomando como base conjuntos de 6 columnas sobre las cuales se colocan los elementos que tendrán las piezas, se tomó la decisión de hacerlo en 6 columnas pues permite mejor manejo del espacio puesto que un formato horizontal se puede trabajar mejor con mayor cantidad de módulos.

El layout como
instrumento
de diseño
permite crear
sistemas
de comunicación
visual
ordenados
y eficientes
tanto en espacio
como en relación
con la información
que se presenta.



6.1.1.2

PRIMERA FASE (Personajes)

Las piezas gráficas tendrán ilustraciones basadas en los cómic de super héroes, para esto se creó una serie de personajes que ayuden a trasladar la información. Dichos personajes poseen características similares a los del grupo objetivo, de tal manera que ellos se sientan identificados

Perfil de los personajes

Las infografías y presentaciones digitales, serán intervenidas por un grupo de personajes, que ayudarán a comunicar la información requerida por los temas. este grupo cuenta con 5 personajes diferentes 2 de ellos serán súper héroes. un hombre y una mujer. los cuales se encargarán de enseñar a prevenir el cáncer, y a su vez pelearán contra el villano. Estos personajes tendrán poderes de diferentes tipos. También se presentarán dos adolescentes para que el grupo objetivo se sienta involucrado

Súper Héroe

- Datos básicos
- Nombre: Sr. Lignano
- Los Lignanos con considerados fitoestrógenos de gran poder preventivo
- Edad: 26 años
- Nivel socio-económico adulto: medio-bajo
- Ocupación: Héroe, Capacitador de prevención
- Talentos/habilidades: Sabe distinguir oportunidades para aprender. Es rápido, posee gran fuerza y vuela.

Características físicas

- Altura: 1.75 mts
- Peso: 165 libras.
- Color de ojos: café
- Color de pelo: castaño oscuro
- Color piel: morena clara
- Forma de Cara: Ovalada
- ¿Cómo viste? colores llamativos (Rojo, naranja y amarillo)
- Hábitos: Leer, hacer deporte y dibujar.
- Salud: mantiene hábitos de higiene rigurosos tiene una buena alimentación y se mantiene sano.
- Estilo : Emprendedor, buen líder.
- El defecto más grande: Confiar en todos.

Atributos intelectuales, mentales, personalidad y actitudes

- Metas a corto plazo: Enseñar sobre prevenir el cáncer
- Metas a largo plazo: Disminuir el riesgo de esta enfermedad en jóvenes.
- ¿Cómo se ve el Personaje? como un buen amigo
- ¿Cómo cree el Personaje que es percibido por otros? como una persona confiable.
-
- Características emocionales
- ¿Introvertido o Extrovertido? extrovertido
- ¿Es sensible con otros? SI
- ¿Es generoso o tacaño? Generoso

Súper Heroína

Datos básicos

- Nombre: Lady Safia
- Derivado de Sabiduría
- Edad: 25 años
- Nivel socio-económico adulto: medio
- Ocupación: Superheroína
- Talentos/habilidades: Supervelocidad, clarividencia (ve las cosas aun cuando ella no este en el lugar indicado) Vuela.

Características físicas

- Altura: 1.62 mts
- Peso: 110 libras.
- Color de ojos: café
- Color de pelo: rosado
- Color piel: morena clara
- Forma de Cara: ovalada
- ¿Cómo viste? colores claros, celeste, amarillo y rosado
- Hábitos: hace deporte
- Salud: tiene buena alimentación y buena salud
- Estilo : perfeccionista, atenta.

Atributos intelectuales, mentales, personalidad y actitudes

- Metas a corto plazo: Enseñar sobre prevenir el cáncer
- Metas a largo plazo: Disminuir el riesgo de esta enfermedad en jóvenes.
- ¿Cómo se ve el Personaje? Como una perdona animosa
- ¿Cómo cree el Personaje que es percibido por otros? como una fuente de apoyo durante los problemas.

Características emocionales

- ¿Introvertido o Extrovertido? extrovertido
- ¿Es sensible con otros? SI
- ¿Es generoso o tacaño? generosa
- ¿Es generalmente cortés o rudo? cortés.

El villano

Será la representación del cáncer Sr. Mets será el nombre del villano, el cual se deriva de metástasis. Este villano tendrá el poder de dañar todo lo que toca por medio de ligamentos que deterioran.

Cuando el cáncer se propaga desde la parte del cuerpo donde comenzó (sitio primario) a otras partes del cuerpo se le llama metástasis. La metástasis puede ocurrir cuando las células se desprenden de un tumor canceroso y se desplazan a otras áreas del cuerpo a través del torrente sanguíneo o

los vasos linfáticos. (Los vasos linfáticos se parecen mucho

a los vasos sanguíneos con la diferencia que transportan un líquido claro llamado linfa de regreso al corazón). Las células cancerosas que se trasladan a través de los vasos sanguíneos o linfáticos se pueden propagar a otros órganos o tejidos en partes distantes del cuerpo.

Muchas de las células cancerosas que se desprenden del tumor original mueren sin causar ningún problema. Algunas, sin embargo, se establecen en una nueva área. En este nuevo sitio, pueden continuar creciendo y formar nuevos tumores. Cuando el cáncer se propaga, decimos que se metastatizó.

Si existe un solo tumor, a esto se le llama una metástasis o un tumor metastático. Cuando existen dos o más tumores metastáticos, le llamamos metástasis.

Algunas veces los tumores metastáticos se detectan mediante estudios que se hacen cuando el cáncer primario se diagnostica inicialmente. En otros casos, primero se encuentra la metástasis, lo que hace que el médico busque el lugar donde se originó la enfermedad.

De allí vienen los poderes del Sr. Mets

Jóvenes

serán dos, un chico y una chica, los cuales serán el alter ego de cada super héroe, cada uno de estos jóvenes se verá expuesto a las fatalidades de Sr. Mets por causa de su despreocupación en el tema de la salud y la prevención.

Chica

Datos básicos

- * Nombre: Lily
- * Edad: 16 años
- * Nivel socio-económico adulto: medio- bajo
- * Ocupación: Estudiante
- * Talentos/habilidades: Es organizada, sociable y comunicativa.

Características físicas

- Altura: 1.35 mts
- Peso: 97 libras.
- Color de ojos: café
- Color de pelo: castaño oscuro
- Color piel: morena clara
- Forma de Cara: redonda
- ¿Cómo viste? colores alegres y femeninos
- Salud: hace poco ejercicio, no tiene horarios de comidas ni cuida su higiene completamente.
- Estilo : Alegre, un poco sentimental.
- El defecto más grande: Tomar sus decisiones en base a lo que los demás le digan.

Atributos intelectuales, mentales, personalidad y actitudes

- Metas a corto plazo: Terminar la escuela.
- ¿Cómo se ve el Personaje? Como una niña agradable
- ¿Cómo cree el Personaje que es percibido por otros? como una persona popular.

Características emocionales

- ¿Introvertido o Extrovertido? extrovertido
- ¿Es sensible con otros? si
- ¿Es generoso o tacaño? Irregular

Chico

Datos básicos

- Nombre: Daniel
- Edad: 17 años
- Nivel socio-económico adulto: medio-bajo
- Ocupación: estudiante
- Talentos/habilidades: Es ágil,
-

Características físicas

- Altura: 1.70 mts
- Peso: 125 libras.
- Color de ojos: café
- Color de pelo: castaño oscuro
- Color piel: morena
- Forma de Cara: redonda
- ¿Cómo viste? colores llamativos
- Hábitos: Escucha musica, sale con sus amigos, ve partidos de foot ball
- Salud: No se alimenta bien, no cuida su higiene.
- Estilo : despreocupado, rebelde.
- El defecto más grande: dejar todo para ultima hora

Atributos intelectuales, mentales, personalidad y actitudes

- Metas a corto plazo: mejorar sus notas
- Metas a largo plazo: entrar a la universidad
- ¿Cómo se ve el Personaje? Como una persona agradable
- ¿Cómo cree el Personaje que es percibido por otros? Como un joven interesante.

Características emocionales

- ¿Introvertido o Extrovertido? extrovertido
- ¿Es sensible con otros? NO
- ¿Es generoso o tacaño? Tacaño
- ¿Es generalmente cortés o rudo? Inestable.

6.1.2 Evaluación

Se realizó una autoevaluación de los bocetos en base a los códigos descritos anteriormente donde se califican con puntaje de 50 en total, dando 5 puntos al aspecto a calificar

Los parámetros son necesarios para que cada una de las piezas sean creadas bajo una misma línea y así, en conjunto, formen un proyecto eficaz.

| | <i>Retícula</i> | | | <i>Personajes</i> | | |
|-------------------------|-----------------|----|--|-------------------|----|--|
| <i>Pertinencia</i> | | 5 | | | 5 | |
| <i>Memorabilidad</i> | | 5 | | | 5 | |
| <i>Fijación</i> | | 4 | | | 5 | |
| <i>Legibilidad</i> | | 5 | | | 5 | |
| <i>Composición</i> | | 5 | | | 4 | |
| <i>Abstracción</i> | | 4 | | | 4 | |
| <i>Estilización</i> | | 5 | | | 5 | |
| <i>Identidad Visual</i> | | 4 | | | 5 | |
| <i>Tipografía</i> | | 5 | | | 0 | |
| <i>Color</i> | | 0 | | | 0 | |
| | | 39 | | | 38 | |

Una evaluación permite establecer si los objetivos de alguna acción o proyecto están siendo cumplidos. Luego de analizar los bocetos a mano, y presentarlos en la institución, se obtuvieron resultados positivos para esta primera fase. La línea gráfica es muy buena, pues permite la intervención de diferentes elementos, tales como imágenes, viñetas y diferentes grupos de texto modulares.

Para los personajes, se crearon perfiles que permitieran plasmar sus características, de forma visual el único cambio es más bien un agregado, ya que se incluirá no solo una serie de superhéroes, sino también un villano, que sea la representación del cáncer.

6.2

Nivel 2 de Visualización

Dentro de la segunda fase de visualización del proyecto de graduación es necesaria la validación con tres grupos: expertos en el área de diseño gráfico, expertos en el tema, en este caso la prevención del cáncer y finalmente el grupo objetivo. Para obtener resultados concretos en la validación se utilizó una serie de encuestas en base a algunas piezas gráficas. Una encuesta diferente para cada grupo.

El concepto creativo: PREVENCIÓN AL RESCATE y se tomó también como título del proyecto, está enfocado en el traslado de información de manera que el grupo objetivo comprenda que el cáncer es una enfermedad que se puede evitar por medio de la prevención.

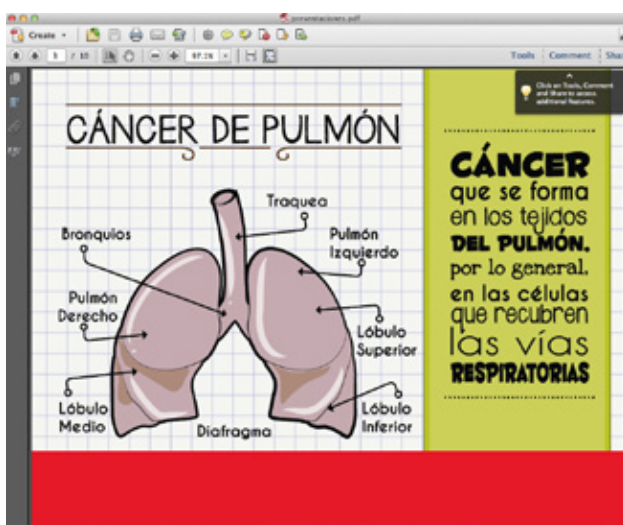
Este concepto se unió al lenguaje del cómic por lo cual las piezas evaluadas tienen personajes y elementos de este tipo.

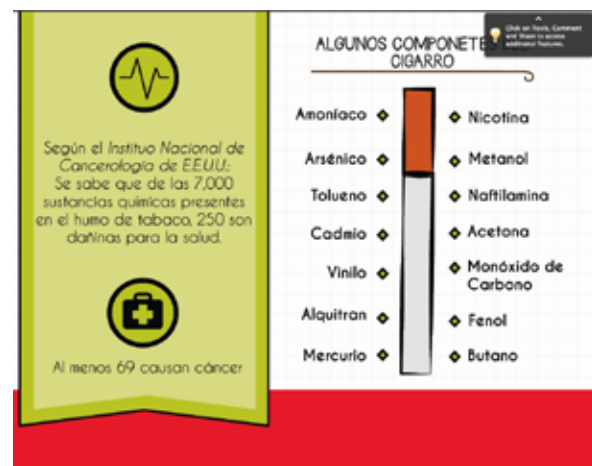
Los elementos que se evalúan en la encuesta son color, tipografía, imagen, fondo y contenido teórico (para ver la encuesta referida anteriormente vea anexos 4 y 5 la encuesta no. 3 y encuesta no.4).

Para esta primera fase se digitalizaron los personajes y utilizaron en las piezas gráficas que se utilizarán en el proyecto. Las piezas evaluadas son 3 infografías, una de cada tema y la propuesta de la presentación interactiva en base al tema del cáncer y el tabaquismo.

6.2.1 Piezas Gráficas

6.2.1.1 Presentaciones





6.2.1.2 Infografías

1



2

Prevención AL RESCATE

• CÁNCER Y TABAQUISMO •

Cáncer de Pulmón
Se forma en los tejidos del pulmón, por lo general, en las células que recubren las vías respiratorias.

El cigarro es sin duda el factor de riesgo más importante.

La adicción al tabaco, provocada principalmente por uno de sus componentes activos. La nicotina, su acción acaba condicionando el abuso de su consumo.

El pulmón es el órgano más afectado

Tráquea
Pulmón Derecho
Bronquios
Lóbulo Superior
Pulmón Izquierdo
Lóbulo Medio
Lóbulo Inferior
Diafragma

El humo de tabaco causa la mayoría de los casos de cáncer de pulmón. Las sustancias nocivas del humo lesionan las células del pulmón.

Algunos elementos del cigarro:

Se sabe que de las 7,000 sustancias químicas presentes en el humo de tabaco, 250 son dañinas para la salud.

Algunos elementos del cigarro:

- Amoníaco
- Arsénico
- Tolueno
- Cadmio
- Fenol
- Butano
- Metanol
- Naftilamina
- Mercurio
- Vinilo
- Alquitrán
- Nicotina

La única forma segura de saber si el cáncer de pulmón está presente es que un patólogo examine muestras de células o tejidos.

Nunca podrás ganar

3

Prevención AL RESCATE

• CÁNCER DE PIEL •

Cáncer
No melanoma es el tipo más común. Estos tumores cancerosos comprende todos los tipos de cáncer de la piel, excepto el melanoma maligno.

Factores de riesgo

Las lesiones o inflamaciones graves o prolongadas de la piel, como pueden ser las quemaduras graves.

La exposición a ciertos productos químicos como el arsénico, la brea industrial, la hulla, la parafina y ciertos tipos de aceites.

La exposición a la radiación ultravioleta (UV), cuya principal fuente es la luz solar.

Algunos Tipos de Cáncer

Melanoma se forma en los melanocitos (células que producen pigmento).

Carcinoma neuroendocrino se forma en las células neuroendocrinas (liberan hormonas en respuesta al sistema nervioso).

Carcinoma de células basales se forma en la parte interior de la epidermis (la capa más externa de la piel).

Carcinoma de células escamosas se forma en las células planas que forman la superficie de la piel.

Estar largo tiempo a la intemperie por motivos de trabajo o diversión sin protegerse con ropas adecuadas y protección solar aumenta el riesgo.

¡Aquí no podrás hacer daño!

6.2.3 Análisis de las Encuestas

6.2.1.3.1 *Encuesta para Diseñadores*

Según las respuestas proporcionadas en las encuestas (encuesta no. 3 en anexos), claramente existe jerarquía tipográfica, la cantidad de la información teórica esta bien, las ilustraciones se relacionan coherentemente con el contenido en general y su cantidad esta adecuada según la información y el espacio. Por otro lado la tipografía en cada una de las versiones que se utiliza es legible y mantiene coherencia con las ilustraciones. Si hablamos de colores, son agradables visualmente.

Como observación por parte de los encuestados, en la infografía 1 se cambiarán los círculos verdes por iconos, y en la infografía 3 se debe mejorar el recorrido visual.

6.2.1.3.2 *Encuesta para Profesionales del Área de Salud*

En las encuestas realizadas por los profesionales, la información esta completa y ordenadamente, según los temas y subtemas que se presentan, las ilustraciones se relacionan coherentemente con el contenido de las piezas gráficas que se trabajaron. La letra es legible y tiene relación con los temas y otros elementos utilizados, mantiene coherencia con las ilustraciones. por último, la estructura de las piezas permite que fluya la comprensión lectora (para referencia ver encuesta no. 4 en anexos).

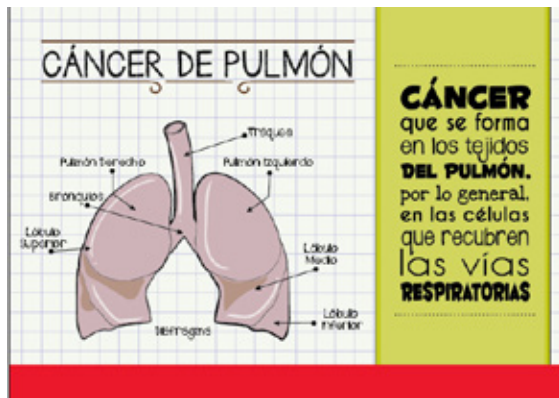
6.2.1.3.3 *Análisis de los Resultados y Cambios.*

Según los resultados de la encuestas y los comentarios realizados por las personas encuestadas (encuestas que fueron realizadas por E-mail) en la infografía no. 3 se recomienda cambiar el recorrido visual, para que parezca que la infografía tiene conclusión, al tener los personajes en la esquina obliga al lector a zig-zaguear.

Con respecto a las presentaciones, la recomendación fue, que el espacio donde será colocado el menú interactivo, el cual se encuentra en rojo dentro de la presentación actual, se haga mas corto.



En base a los comentarios que surquieron durante las encuestas, se hicieron algunos cambios tales como los iconos dentro de los circulos verdes en la infogradia del alchoolismo y la reestructuración del recorrido visual en la infografia de cáncer de piel.



Los cambios de la presentación incluyen nuevas ilustraciones, la barra donde irá incluido el menú de interactividad, y algunos diálogos por parte de los personajes, para que estén en contexto.

6.3

Nivel 3

de Visualización

6.2.3 Piezas Gráficas

6.2.1.1 Presentaciones

Los cambios que presenta esta fase con referencia a la anterior, son cambios de color en los tipos de cáncer, en la barra inferior se colocará el menú interactivo, para poder distinguir que tema se esta tratando, así mismo. Se aumentaron los diálogos de los personajes para que su intervención constatare, se mantenga de acuerdo a sus contextos. Se creó una portadilla con el tema a tratar, para dividir en cuatro la presentación, en el primer módulo se hace una presentación de los personajes, y en los siguientes tres se nombra cada uno de los temas.

Algunas diagramaciones cambiaron puesto que en esta versión se utilizó un mayor número de ilustraciones que en la anterior.





Los tipos principales de bebidas alcohólicas son los siguientes:

- Cervezas y cidras
- Vinos, incluido el sake
- Vinos generosos (con licor agregado)
- Licores, o alcoholes destilados, como la ginebra, el ron, el vodka y el whisky

Debes saber que el alcohol se produce cuando la levadura fermenta azúcares y almidones.



Los efectos que ocasiona el alcohol en la salud pueden ser a largo plazo por favorecer el desarrollo de enfermedades como la cirrosis o la encefalopatía hepática.

Por si fuera poco, la falta de defensas en el organismo ocasiona el desarrollo de enfermedades infecciosas frecuentes, entre ellas la neumonía.

No es gracioso lo que haces Mr. Mets



CÁNCER

Es un término que se usa para enfermedades en las que células anormales se dividen sin control y pueden invadir otros tejidos.

Esa es mi estrategia para invadir el cuerpo humano!



El alcohol afecta órganos vitales

El consumo pesado o regular de alcohol aumenta el riesgo de presentar cánceres de la cavidad oral (excluyendo los labios), de faringe (garganta), de laringe, esófago, hígado, seno, de colon y recto.



¡Tú puedes prevenir el cáncer!

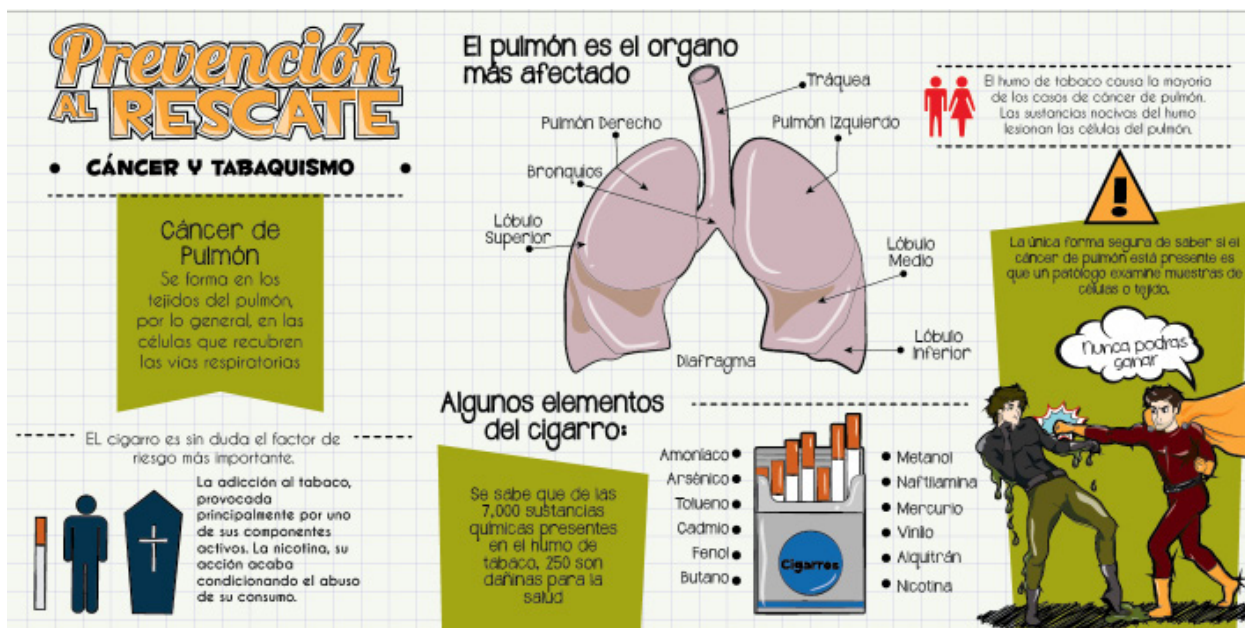


RADÓN:
El radón es un gas radioactivo invisible, sin olor y sin sabor. Se forma en la tierra y en las rocas. Las personas que trabajan en las minas pueden estar expuestas al radón. Aún mayor en las personas que fuman.

Tengo muchas maneras de atacar



6.2.1.2 Infografías



Prevención AL RESCATE

• CÁNCER Y ALCOHOLISMO •

Cáncer
El riesgo de padecer cáncer aumenta con la cantidad de alcohol que bebe la persona.

El alcohol afecta órganos vitales

Estudios asocian el consumo de alcohol con cáncer del estómago

Daña al hígado, produciendo inflamación y cicatrices

Afecta los riñones

Nosotros te derrotaremos

Las bebidas alcohólicas pueden contener variedad de contaminantes cancerígenos que se introducen durante la fermentación y la producción.

¿Cómo aumenta el alcohol el riesgo de cáncer?

El alcohol es una de mis mejores armas.

Metabolismo (descomposición) del etanol de las bebidas alcohólicas

Generación de especies de oxígeno reactivo que pueden dañar el ADN, las proteínas y lípidos

Deterioro de la capacidad del cuerpo para disolver y absorber una variedad de nutrientes

6.2.1.3 Manual de Actividades de Retroalimentación

LA CONTAMINACIÓN DEL AIRE NOS AFECTA A TODOS

La contaminación afecta de muchas maneras incluyendo la vida de otros seres vivos

Instrucciones
Corta sobre la línea punteada el cuadro a tu derecha, sigue paso a paso las instrucciones ya el están a continuación para hacer un pájaro de origami

CÁNCER y alcoholismo

DESCUBRE QUE TRAMA MR. MEYS

Instrucciones
Crea un rompecabezas para jugar con tus amigos, recorta sobre todas las líneas punteadas y arma el rompecabezas. Si quieres que sea duradero pega las piezas individuales sobre un cartón reciclado y vuelve a recortar de esta manera será reusable.

CÁNCER y alcoholismo

RECONOCE A TUS AMIGOS Y ENEMIGOS

Instrucciones
Une con una línea la figura con su sombra. Ten cuidado, no confundas a Mr. Meys con sus verdaderos amigos.

CÁNCER y alcoholismo

RESPUESTA

BUSCA EL CAMINO CORRECTO

Instrucciones
Traza una línea que marque por donde puede pasar. Si logras para llegar a donde está Lily, se chocará contra los obstáculos.

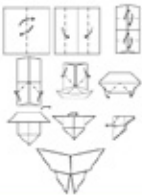
CÁNCER y alcoholismo

DIVERSION SANA

Comparte con tus amigos y amigas, haz una mariposa y repasa algo divertido.

Instrucciones

Corta sobre la línea punteada el cuadro a tu derecha, sigue paso a paso las instrucciones que están a continuación para hacer una mariposa de origami.



CÁNCER
de piel

NO TE DEJES ENGAÑAR

Instrucciones

Encierra las diferencias entre la figura de arriba y la de abajo.



CÁNCER
de piel

DETECTA A MR. MITS

Instrucciones

Estas son las claves para detectar a Mr. Mits. Busca dentro de la sopa de letras las siguientes palabras.

1. Alcohol
2. Infección
3. Eritema
4. Cáncer
5. Omelet
6. Injerto
7. Fermentar
8. Cargando
9. Boca
10. Tejidos



CÁNCER
de piel

INVENTA UN POCO

Instrucciones

Escibe un acróstico usando como base la palabra Prevención.

¿Qué es un acróstico?

- Añadir a los
- Composiciones
- Reordena
- O de versos
- Sueltos y de cualquier
- Tamaño, en el que las letras
- Inciden
- Componen una palabra
- O una frase

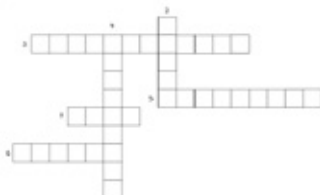
P
R
E
V
E
N
C
I
Ó
N

CÁNCER
de piel

¿QUÉ APRENDISTE?

Instrucciones

Con un lápiz lo que aprendiste, lee las pistas y responde en la casilla correspondiente. Debes llenar cada cuadro para formar la palabra correcta.



Pistas

1. Órgano más grande del cuerpo humano.
2. Método de autotransplante de piel que comienza con 'T'.
3. Rayos que producen mutaciones en el ADN.
4. Método de autotransplante de la piel que comienza con 'X'.
5. Nombre de la primer capa de la piel.
6. Nombre de la enfermedad en donde las células se dividen.

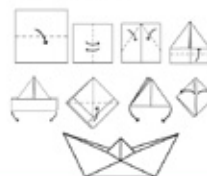
CÁNCER
de piel

DÍAS DE SOL

Los días soleados se pueden disimular plenamente y sin que Mr. Mits te ataque si te proteges. Pasa un barco de papel para jugar con él.

Instrucciones

Corta sobre la línea punteada el cuadro a tu derecha, sigue paso a paso las instrucciones que están a continuación para hacer un barco de origami.



CÁNCER
de piel

MEMORIA

Los días soleados se pueden disimular plenamente y sin que Mr. Mits te ataque si te proteges.

Instrucciones

Reconoce los cuadros por separado para poder jugar memoria e intentar que tu juego sea exitoso, puedes pegar las piezas sobre un cartón reciclado y recortallas nuevamente. Dentro de las tarjetas hay 3 tipos diferentes de bloqueador solar, cada pieza de bloqueador solar vale 2 puntos, las otras piezas valen 1 punto, gana quien más puntos acumule.

Deben entregarse dos hojas iguales a cada uno para que tengan las piezas.



CÁNCER
de piel

HAZ UN PLAN

Creo un plan para detener a Mr. Mits.

Instrucciones

Dibuja y pinta dentro de cada círculo una forma de protección para prevenir el cáncer de piel.



CÁNCER
de piel

6.2.4 Validación de Piezas Gráficas con Grupo Objetivo

Entendemos por validación de materiales educativos a la técnica que consiste en someter a experimentación o análisis un determinado material para verificar su grado de correspondencia con el objetivo para el cual fue construido. Incluye la apreciación de su contenido, calidad, funcionabilidad, facilidad de trabajo, eficacia, es decir valorar sus aspectos internos y externos. En la validación del material educativo deben estar presentes los conceptos de validez y confiabilidad, adaptando convenientemente sus principales criterios para tal fin.

Esta validación fue realizada en base a una encuesta (ver anexo No. 6, encuesta no. 5)

6.2.4.1 Análisis de Resultados

Las piezas anteriores, corregidas según lo indicado fueron sometidas a la validación con el grupo Objetivo. Según la validación con los jóvenes, encontramos que se sienten atraídos hacia el material cuando comprenden que se trata el tema de la prevención desde un punto más dinámico, algunos de ellos comentaron que es agradable ver la intervención de los personajes y les gustan los diálogos que ellos mantiene. La encuesta refleja que los jóvenes entienden el orden de la información y el contenido de ésta, un gran porcentaje se sintió cómodo con la cantidad de contenido en cada una de las paginas y a su vez, creen que la cantidad de imágenes en relación con los datos teóricos están bien. Con respecto a la tipografía, opinan que es legible y agradable pues si se complementa con los otros elementos. Al hablar de los colores, la mayoría cree que el tema de la salud se refleja en los colores “por ser alegres y vivos” comento una de ellas. Ninguno de ellos demostró problemas con el fondo.

Con respecto a las actividades de retroalimentación los jóvenes más grandes demostraron interés en las actividades como el crucigrama, la sopa de letras y mayormente en el origami, mientras que los menores mostraron atracción por actividades como la memoria, dibujar con la mano izquierda y armar rompecabezas, por lo cual podemos decir que las actividades cubren el rango de edades elegidas, dependera del uso que le den para que funcionen correctamente.

El material fue presentado a dos jóvenes que no estaban dentro del grupo objetivo, pues estudian en un colegio de nivel socioeconómico diferente al elegido. Aún así, ellas mostraron interés en el material y comentaron seria agradable recibir talleres con material educativo como este.



6.2.4.2 Fotografías de Validación



6.4 Descripción y Fundamentación de la Propuesta Gráfica Final

6.4.1 Descripción de las Piezas Gráficas que Contiene la Valija Didáctica

6.4.1.1 *Presentación Interactiva*

La presentación tiene un recorrido dividido en 4 módulos, 3 de los tipos de cáncer elegidos y 1 de personajes. Teniendo cada uno de estos la información más importante únicamente, de tal manera que ninguno de los 4 módulos presenta muchos slides, la media es de 15 slides por tema, puesto que han sido requeridas para un tiempo de 15 a 20 minutos de duración cada una. Siendo un total de 50 slides con información de los temas ya mencionados.

La presentación en si es un conjunto de elementos basados en el lenguaje del cómic, teniendo como parte principal una serie de personajes que transmiten el mensaje mediante concejos y advertencias sobre el cáncer, los daños que causa y como reconocer los síntomas que aparecen con esta enfermedad.

6.4.1.2 *Infografías*

Las tres infografías se realizaron con diferentes ilustraciones y cuentan cada una con un tipo de cáncer distinto. Están diseñadas al igual que la presentación interactiva, bajo el lenguaje del cómic, con colores contrastantes, viñetas y cartuchos. Contienen únicamente la información relevante de cada uno de los temas .

6.4.1.3 *Actividades de Retroalimentación*

Dentro del manual de actividades de retroalimentación se encuentra 5 actividades distintas por cada tema, así como un breve resumen y presentación de cada uno de los personajes, el objetivo que cada uno de ellos tiene dentro del material y una reseña de las características representativas de ellos.

Las actividades tienen dos objetivos, el primero es hacer de los talleres algo agradable y divertido, el segundo objetivo es tener un feedback con respecto al tema que se trabajo.

Este manual, al igual que las presentaciones y las infografías, esta basado en el lenguaje del cómic, tambien esta dividido en módulos, el primero es la introducción al material y los otros 3 son las actividades según los temas. Este manual es de uso exclusivo para el capacitador, él decide que actividad reproducir y entregar durante el taller, dependiendo del tema y grupo de jóvenes con que se este tratando

6.4.3 Fundamentación de las Piezas Gráficas

La elección de las piezas gráficas se hizo en base a las necesidades de la institución, los recursos con los que cuenta y las cualidades que tiene cada una de estas piezas, para trasladar información claramente. Estas piezas gráficas se realizaron tomando en cuenta elementos claves del diseño gráfico editorial unidos a distintos conceptos educativos utilizados en la enseñanza-aprendizaje.

6.4.3.1 *Presentaciones Digitales Interactivas*

Al ser temas de salud, el contenido informativo que se quiere trasladar puede ser extenso y complicado de entender para una persona que tiene poco conocimiento previo del tema, como mencionamos anteriormente, una herramienta eficaz para resolver estos obstáculos es el aprendizaje visual.

Esta presentación es una plataforma para todas las imágenes, gráficas y otro tipo de ilustraciones que complementan la información, además al ser digital se puede proyectar a mayor cantidad de personas, que si fuera impreso y llevara un formato limitado, lo que a su vez limita la cantidad de jóvenes con que se trabaja.

Maroto Marín (2008) Con el uso de las presentaciones digitales se dejó de utilizar el proyector de slides con fotografías y se inició una nueva era donde las exposiciones utilizan principalmente este recurso digital tanto en el mundo de los negocios como en la educación. Se cree que el uso de herramientas semejantes debería mejorar el aprendizaje, no solo, alcanzando mejor los objetivos educativos sino con una mayor proyección académica (...) Es importante dentro de la enseñanza entonces variar la metodología utilizada, y si se usa el recurso que ofrece la valiosa herramienta tecnológica de las presentaciones, es necesario recurrir a cambios que potencialicen sus ventajas.

Los elementos utilizados dentro de esta presentación permiten cumplir con los requisitos explicados según Marín, ya que se incluyó únicamente la información importante, y se utilizaron elementos creados específicamente para llegar al grupo objetivo y transmitir el mensaje claramente.

El lenguaje del comic utilizado en toda la valija didáctica, permite que se creen historias y a su vez conceptos fáciles de comprender.

Según Eydie Wilson(2013), la elaboración de Cómic promueve tanto el alfabetismo tradicional (funcional) como el alfabetismo visual, y el tecnológico (TIC). Crear Cómic permite a los estudiantes desarrollar el alfabetismo visual ya que ellos deben expresar sus pensamientos en forma de imágenes y luego, en forma de guión, asociarlos con textos.

Wilson explica, los estudiantes encuentran el formato Cómic fácil de entender y usar. Debido a que los cómics se presentan en fotogramas secuenciales, es fácil para los lectores seguir el progreso de la historia. Cada cuadro contiene imagen y/o texto y la secuencia de estos cuadros ayuda a los estudiantes a reflexionar sobre la importancia tanto de sintetizar, como de comprender los puntos clave de la historia que se está narrando.

Esas propiedades se trasladaron a la presentación digital, pretendiendo crear un recorrido agradable para el grupo objetivo a través de la información que contiene.

6.4.3.2 Infografías

“Una infografía es una combinación de elementos visuales que aporta un despliegue gráfico de la información. Se utiliza fundamentalmente para brindar una información completa mediante una presentación gráfica que puede sintetizar o esclarecer o hacer más atractiva su lectura” (MANUAL DE ESTILO DE CLARÍN, 1997: 125).

Volviendo al tema del cómic y aplicando esos elementos a la infografías, se utilizaron como herramientas que permitieran utilizar únicamente la información más relevante y unirla a ilustraciones que cumplan con su objetivo de hacer que el grupo objetivo, reciba la información y la retenga.

Los elementos utilizados tales como íconos, ilustraciones, globos de diálogos y cartuchos de texto, permiten organizar la información proporcionando un recorrido visual agradable y eficiente. Logrando así una serie de infografías con temas distintos, pero todas en base a la salud y la prevención del cáncer.

Se utilizó la infografía como recurso de diseño gráfico editorial tomando en cuenta todas las cualidades positivas que estas tienen y pueden adaptarse a la educación-aprendizaje.

Las características que busca cumplir esta serie de infografías están basadas en la definición de Valero Sancho (2011) Utilidad y visualidad.

Es vital que la información que aporta la infografía sea útil al lector y que sea de agradable y comprensible entendimiento.

Andrea Minervini (2005) La infografía se caracteriza principalmente por responder al cómo de una información. Es decir, permite visualizar una sucesión de acontecimientos, describir un proceso, una secuencia, explicar un mecanismo complejo, visualizar o dimensionar un hecho. Todo esto la hace particularmente útil en la enseñanza-aprendizaje.

6.4.3.3 Manual de Actividades de Retroalimentación

En todo proceso de enseñanza es necesario tener un feedback que permita conocer el alcance que a tenido la información proporcionada.

El manual está diseñado para que el capacitador utilice las actividades que contiene como herramientas dentro de su taller.

Dicho material está creado bajo los mismos códigos visuales que se utilizaron en las infografías y la presentación, para que pueda funcionar como parte del paquete que contiene la valija didáctica.

Las actividades que contiene este manual son fáciles de comprender y permiten que el grupo objetivo explore los temas presentados desde otro punto de vista.

EDUTEKA (Octubre 2013.)Por su parte, la inteligencia Visual/Espacial operacionalizada por Howard Gardner, se desarrolla cuando los estudiantes realizan actividades en las que ponen en juego capacidades para presentar visualmente secuencias narrativas, idear y plasmar detalles visuales, dibujar escenarios y personajes en diferentes planos, y elaborar bocetos.

Todas las piezas gráficas fueron creadas según las necesidades de la institución y los recursos que tiene. Enfocado en el grupo objetivo y la forma en que percibe este tipo de información, todo el proceso fue validado y satisfactoriamente probado dentro del grupo elegido con anterioridad, demostrando que el uso de los elementos visuales tales como; diagramación, tipografía, ilustraciones, color, fondo y otros, satisfacen los requerimientos que necesita para trasladar la información a las personas deseadas.

6.4.3.4 La tipografía

La tipografía utilizada *Caviar dreams* es con trazos rectos y redondos, puesto que permite mayor legibilidad en los textos grandes.

En las burbujas de texto se usó *Cinamon Cake* pues son los textos en los que intervienen los personajes, para poder diferenciarlos.

El color utilizado es negro pues al ser de otro color podría ser un distractor tomando en cuenta que el texto se encuentra sobre la textura y no debe intervenir con las imágenes.

6.4.3.5 El Color

Los colores utilizados dentro del material son principalmente cuatro y sirven para diferenciar el tema a desarrollar, estas secciones y colores son:

Verde. Para la introducción del material.



Rojo. Para el cáncer y alcoholismo.



Amarillo. Para el cáncer de piel.



Morado. Para el cáncer y tabaquismo.



Los titulares contienen colores contrastantes a los fondos para poder resaltar dentro de ellos y el lector pueda identificar el tema que se está desarrollando.

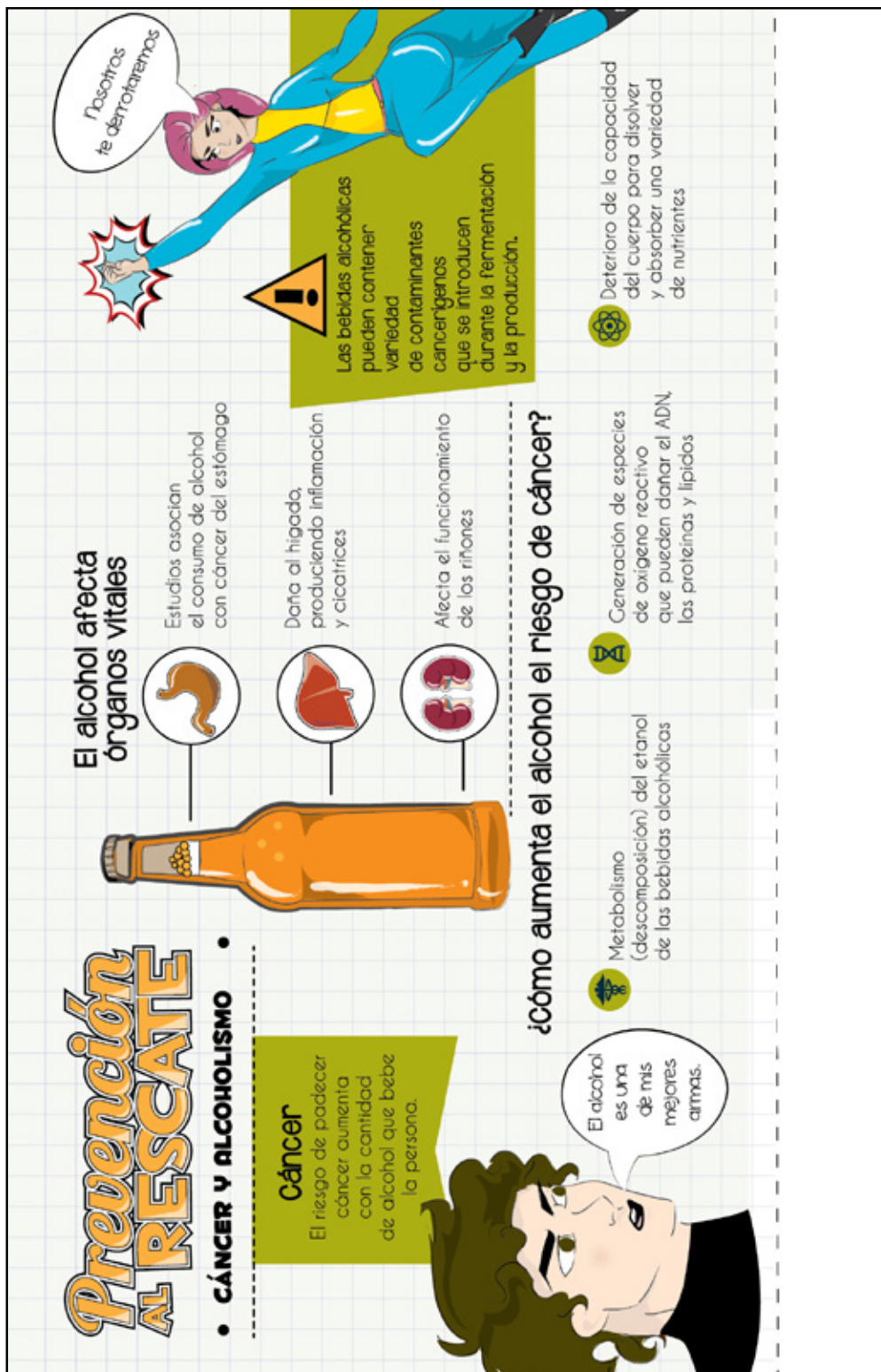
6.4.3.6 La Diagramación

La diagramación es con base en el lenguaje del cómic de modo que los personajes interfieren con información que respalda el contenido de las viñetas, el lenguaje del cómic se utiliza con elementos tipográficos y visuales tales como ilustraciones e íconos que complementan la información.

La retícula principal divide las páginas horizontales en seis para poder jugar con la posición de las viñetas y de las imágenes que incluye el material.

6.4.2 Presentación de la Valija Didáctica

6.4.2.1 Infograías



Prevención AL RESCATE

• CÁNCER Y TABAQUISMO •

Cáncer de Pulmón

Se forma en los tejidos
del pulmón,
por lo general,
en las células
que recubren
las vías respiratorias

EL cigarro es sin duda el factor
de riesgo más importante.

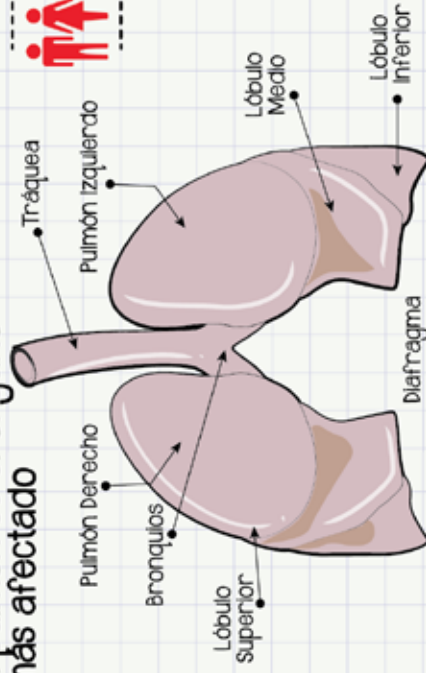
La adicción al tabaco,
provocada
principalmente por uno
de sus componentes
activos. La nicotina, su
acción acaba
condicionando el abuso
de su consumo.



El pulmón es el órgano
más afectado



El humo de tabaco causa la mayoría
de los casos de cáncer de pulmón.
Las sustancias nocivas del humo
lesionan las células del pulmón.



Algunos elementos
del cigarro:

- Se sabe que
de las 7,000 sustancias químicas
presentes en el humo
de tabaco,
250 son dañinas para la salud.
- Amoníaco
 - Arsénico
 - Tolueno
 - Cadmio
 - Fenol
 - Butano



- Metanol
- Naftilamina
- Mercurio
- Vinilo
- Alquitrán
- Nicotina

La única forma segura de saber
si el cáncer de pulmón está presente
es que un patólogo examine muestras
de células o tejido.

Nunca podrás
ganar



Prevención AL RESCATE

• CÁNCER DE PIEL •

Cáncer

No melanoma es el tipo más común. Estos tumores cancerosos comprenden todos los tipos de cáncer de la piel, excepto el melanoma maligno.

Factores de riesgo

Las lesiones o inflamaciones graves o prolongadas de la piel, como pueden ser las quemaduras graves.

La exposición a ciertos productos químicos como el arsénico, la brea industrial, la hulla, la parafina y ciertos tipos de aceites.

La exposición a la radiación ultravioleta (UV), cuya principal fuente es la luz solar.

¡Aquí no podrás hacer daño!

Algunos Tipos de Cáncer

Melanoma se forma en los melanocitos (células que producen pigmento).

Carcinoma neuroendocrino se forma en las células neuroendocrinas (liberan hormonas en respuesta al sistema nervioso).

Carcinoma de células basales se forma en la parte inferior de la epidermis (la capa externa de la piel).

Carcinoma de células escamosas se forma en las células planas que forman la superficie de la piel.

Estar largo tiempo a la intemperie por motivos de trabajo o diversión sin protegerse con ropas adecuadas y protección solar aumenta el riesgo.

6.4.2.2 Presentación Interactiva



Si tomas
PREVENCIONES
para evitar
enfermedades,
minimizarás
LAS
PROBABILIDADES
de tener
problemas
de **salud.**

Compañeros

LILY

Es organizada, comunicativa, alegre y un poco sentimental. Toma sus decisiones en base a lo que los demás le digan.

DANIEL

Es ágil, despreocupado y rebelde. Deja todo para última hora, es extrovertido y amigable.

NUESTROS AMIGOS ... y enemigos

Villano

MR. METS

Mets: se deriva de metástasis.

Este villano tiene el poder de dañar todo lo que toca por medio de ligamentos que deterioran.

¡Están a punto de ver cómo me apodero de sus cuerpos!

Superhéroes

SR. LIGNANO

Lignano: considerados fitoestrógenos con poder preventivo.

Poderes: reconoce oportunidades para aprender. Es rápido, posee gran fuerza y vuelo.

LADY SAFIA

Safia: derivado de sabiduría.

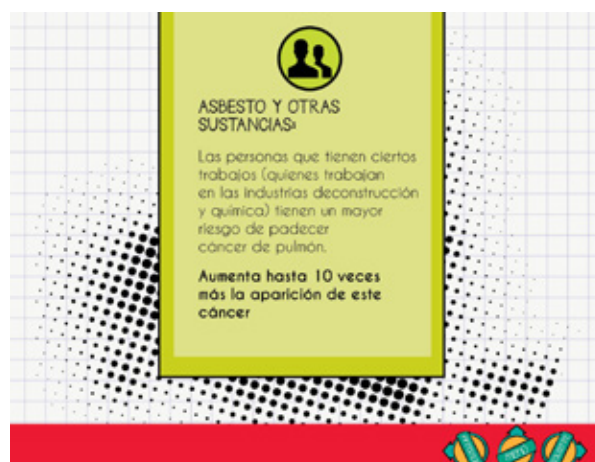
Poderes: supervelocidad, clarividencia, vuelo.

CÁNCER

Es un término que se usa para enfermedades en las que células anormales se dividen sin control y pueden invadir otros tejidos.

¡Esa es mi estrategia para invadir el cuerpo humano!





Síntomas



CÁNCER y alcoholismo

La única forma segura de saber si el cáncer de pulmón está presente es que un patólogo examine muestras de células o tejido.

— EL —
RIESGO
de padecer
CÁNCER
aumenta
con la
cantidad
de alcohol
que bebe
LA PERSONA.

¡Tú puedes prevenir el cáncer!

Los tipos principales de bebidas alcohólicas son los siguientes:

- Cervezas y sidras
- Vinos, incluido el sake
- Vinos generosos (con licor agregado)
- Licor, o alcoholes destilados, como la ginebra, el ron, el vodka y el whisky

Debes saber que el alcohol se produce cuando la levadura fermenta azúcares y almidones.





EL CÁNCER DE PIEL
es una enfermedad
producida
por el desarrollo
DE CÉLULAS
cancerosas
en cualquiera
DE LAS CAPAS
de la piel.



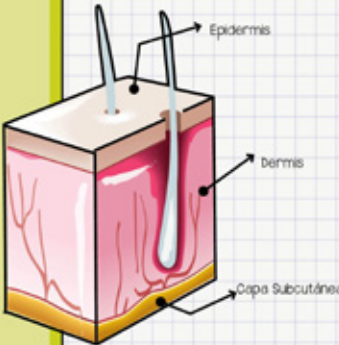


Exposición del sol

El principal factor de riesgo para desarrollar un cáncer de piel son los llamados rayos ultravioleta procedentes de la luz solar, que producen mutaciones en el ADN de las células que se acumulan



LA PIEL

Es el órgano más grande del cuerpo. Protege contra el calor, la luz solar, las lesiones y las infecciones. Ayuda también a controlar la temperatura del cuerpo y almacena agua, grasa y vitamina D


mmm...
Eso significa que debo cuidarme.
Pues de pequeño siempre jugaba bajo el sol.

La cantidad total de exposición del sol sobre un curso de la vida es un factor de riesgo. Esos expuestos al sol durante niñez están excesivamente en mayor riesgo.




Lo que más me gusta es que mucha gente no cree que sea algo importante

El cáncer de piel se puede presentar en cualquier parte del cuerpo, pero es más común en la piel expuesta



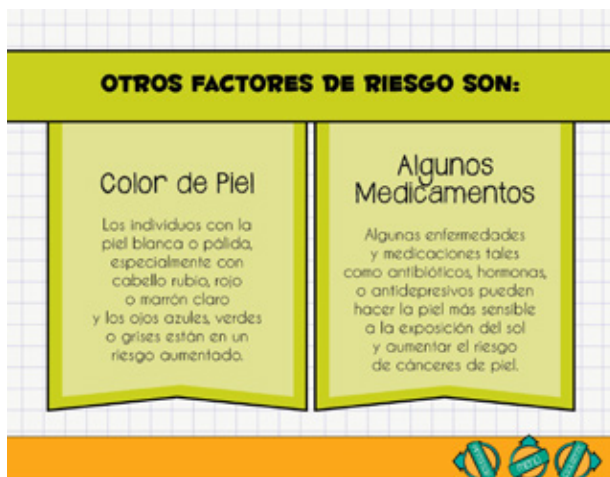

Debemos mantenernos alerta, para detener cualquier intento de Mr. Mielts



El cáncer de piel puede desarrollarse en:

- Piel normal
- Piel lesionada
- Lunares.







Esta presentación se entregará en un CD impreso y quemado para que pueda ser utilizado de forma digital.



6.4.2.3 Manual de Actividades de Retroalimentación



Compañeros
Lily y Daniel
Son la representación del grupo con el que se va a trabajar, el objetivo de ellos es que los adolescentes se identifiquen con ellos con ellos durante el taller.



LILY

Es organizada, sociable y comunicativa. Alegre, un poco sentimental. Toma sus decisiones en base a lo que los demás le digan.



DANIEL

Es agil, despreocupado, rebelde. Deja todo para última hora, es extrovertido y amigable.

Proyecto de Rescate

ACTIVIDADES DE RETROALIMENTACIÓN

CÁNCER y tabaquismo

Proyecto de Rescate

Villano
Es la representación del cáncer, su misión es invadir el cuerpo humano por lo cual al presentarlo es recomendable explicarlo como se desarrolla la metástasis. El objetivo de Mr. Mets es que los jóvenes visualicen sus hábitos como posibles oportunidades para el ataque del villano.



MR. METS

Mr. Mets se deriva de metástasis.

Este villano tiene el poder de dañar todo lo que toca por medio de los elementos que deterioran.

Proyecto de Rescate

ENCUENTRA LAS ARMAS DE MR. METS

Instrucciones
Estas son las armas que Mr. Mets utiliza para dañar tu organismo. Busca dentro de la sopa de letras las siguientes palabras.

1. Cáncer
2. Cigarrillo
3. Enfermedades
4. Nicotina
5. Acelona
6. Asbesto
7. Contaminar
8. Infecciones
9. Dolor
10. Metanol

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| C | L | C | A | N | C | E | R | W | P | Y | P | P |
| A | X | I | N | F | E | C | C | I | O | N | E | S |
| T | Y | G | C | U | T | A | K | A | J | C | L | S |
| G | B | A | S | B | E | S | T | O | K | E | P | M |
| C | K | P | A | Y | J | C | P | H | P | M | N | F |
| I | C | P | A | G | D | O | L | O | P | S | T | O |
| T | W | O | C | E | S | N | X | A | M | G | I | K |
| S | B | M | K | M | E | T | A | N | O | L | F | J |
| P | Q | N | J | K | A | T | F | B | N | T | O | |
| A | E | N | F | E | P | M | E | D | A | D | E | S |
| G | K | T | A | B | H | I | P | K | A | T | Y | J |
| N | I | C | O | T | I | N | A | J | P | Q | L | S |
| S | B | E | P | J | X | A | C | E | T | O | N | A |
| O | N | O | T | C | W | P | N | X | Q | J | B | K |

CÁNCER y tabaquismo

INSTRUCCIONES

Las siguientes actividades son para la retroalimentación de los tres temas que contiene el material. Puede proporcionar una fotocopia de la actividad que usted crea se adapta a su clase, tenga en cuenta que algunas tienen su hoja de respuestas seguida de la hoja de actividad, esta hoja con respuestas es únicamente para el uso del capacitador.

Proyecto de Rescate

RESPUESTAS
ENCUENTRA LAS ARMAS DE MR. METS

Instrucciones
Estas son las armas que Mr. Mets utiliza para dañar tu organismo. Busca dentro de la sopa de letras las siguientes palabras.

1. Cáncer
2. Cigarrillo
3. Enfermedades
4. Nicotina
5. Acelona
6. Asbesto
7. Contaminar
8. Infecciones
9. Dolor
10. Metanol

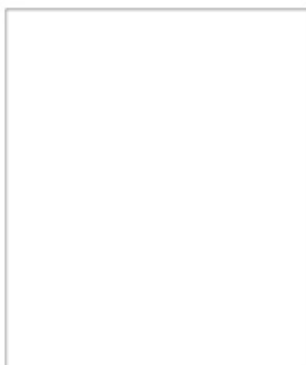
| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| C | L | C | A | N | C | E | R | W | P | Y | P | P |
| A | X | I | N | F | E | C | C | I | O | N | E | S |
| T | Y | G | C | U | T | A | K | A | J | C | L | S |
| G | B | A | S | B | E | S | T | O | K | E | P | M |
| C | K | P | A | Y | J | C | P | H | P | M | N | F |
| I | C | P | A | G | D | O | L | O | P | S | T | O |
| T | W | O | C | E | S | N | X | A | M | G | I | K |
| S | B | M | K | M | E | T | A | N | O | L | F | J |
| P | Q | N | J | K | A | T | F | B | N | T | O | |
| A | E | N | F | E | P | M | E | D | A | D | E | S |
| G | K | T | A | B | H | I | P | K | A | T | Y | J |
| N | I | C | O | T | I | N | A | J | P | Q | L | S |
| S | B | E | P | J | X | A | C | E | T | O | N | A |
| O | N | O | T | C | W | P | N | X | Q | J | B | K |

CÁNCER y tabaquismo

FÁCIL DE RECORDAR**Instrucciones**

Utiliza el cuadro a tu derecha para escribir dentro de él una frase, rima o poema que hable sobre la prevención, para ello tenes que usar las siguientes palabras claves. Debes utilizar las tres palabras.

Cáncer
Tabaco
Zapato



CÁNCER
y
tabaquismo

DESCUBRE QUE TRAMA MR. METS**Instrucciones**

Creá un rompecabezas para jugar con tus amigos, recorta sobre todas las líneas punteadas y arma el rompecabezas. Si quieres que sea duradero, pega las piezas individuales sobre un cartón reciclado y vuelve a recortar, de esta manera será resistente.



CÁNCER
y
tabaquismo

LA CONTAMINACIÓN DEL AIRE NOS AFECTA A TODOS

La contaminación afecta de muchas maneras, incluyendo la vida de otros seres vivos.

Instrucciones

Corta sobre la línea punteada el cuadro a tu derecha, sigue paso a paso las instrucciones que están a continuación para hacer un pájaro de origami.



CÁNCER
y
tabaquismo

RECONOCE A TUS AMIGOS Y ENEMIGOS**Instrucciones**

Une con una línea la figura con su sombra. Ten cuidado, no confundas a Mr. Mets con tus verdaderos amigos.



CÁNCER
y
tabaquismo

COMPLETA A SR. LIGNANO**Instrucciones**

Completa el dibujo de Sr. Lignano, pero no será tan fácil, debes hacerlo con la mano izquierda (o con la mano derecha si eres zurd@) al terminar recuerda colorearlo.

Puedes usar la imagen de abajo como referencia.



CÁNCER
y
tabaquismo

ACTIVIDADES DE RETROALIMENTACIÓN

CÁNCER
y
alcoholismo

NO TE DEJES ENGAÑAR

Instrucciones
Encuentra las 5 diferencias entre la figura de arriba y la de abajo.



Ilustración: Carlos Vela
Diseño: Carlos Vela
Fotografía: Carlos Vela
Arte: Carlos Vela
Fotografía: Carlos Vela
Arte: Carlos Vela

CÁNCER
electrolisis

DETECTA A MR. METS**Instrucciones**

Estas son las claves para detectar a Mr. Mets.
Busca dentro de la sopa de letras las siguientes palabras.

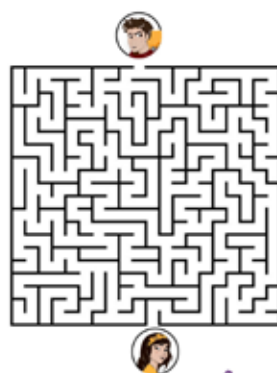
1. Alcohol
2. Intoxicación
3. Etanol
4. Cáncer
5. Cereales
6. Infección
7. Fermentar
8. Garganta
9. Boca
10. Tejidos

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | L | C | O | H | O | L | P | W | P | Y | P | P |
| I | J | P | Q | L | S | X | C | A | N | C | E | P |
| P | B | O | C | A | C | J | I | P | Y | T | N | L |
| P | T | Y | G | C | Y | T | P | A | B | E | B | X |
| I | N | F | E | C | T | A | P | C | K | J | Y | Y |
| T | P | Y | J | C | P | H | O | N | C | I | B | F |
| A | E | T | A | N | O | L | S | T | W | D | Y | K |
| P | T | B | T | P | J | X | I | S | B | O | G | C |
| T | Y | G | C | Y | T | Q | S | P | Q | S | Q | W |
| C | K | P | M | Y | J | C | P | H | P | M | N | B |
| N | J | K | P | F | E | P | M | E | N | T | A | P |
| C | K | D | A | Y | J | C | P | H | P | M | N | F |
| G | A | P | G | A | N | T | A | N | T | L | F | J |
| O | N | M | T | C | W | P | N | X | Q | J | B | K |

CÁNCER
electrolisis

BUSCA EL CAMINO CORRECTO

Instrucciones
Traza una línea que marque por donde puede pasar St. Lignano para llegar a donde está Lily sin chocar contra los obstáculos.



CÁNCER
electrolisis

RESPUESTA**DETECTA A MR. METS****Instrucciones**

Estas son las claves para detectar a Mr. Mets.
Busca dentro de la sopa de letras las siguientes palabras.

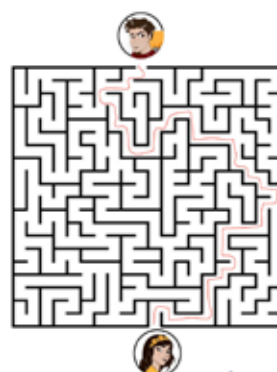
1. Alcohol
2. Intoxicación
3. Etanol
4. Cáncer
5. Cereales
6. Infección
7. Fermentar
8. Garganta
9. Boca
10. Tejidos

| | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | L | C | O | H | O | L | P | W | P | Y | P | P |
| I | J | P | Q | L | S | X | C | A | N | C | E | P |
| P | B | O | C | A | C | J | I | P | Y | T | N | L |
| P | T | Y | G | C | Y | T | P | A | B | E | B | X |
| I | N | F | E | C | T | A | P | C | K | J | Y | Y |
| T | P | Y | J | C | P | H | O | N | C | I | B | F |
| A | E | T | A | N | O | L | S | T | W | D | Y | K |
| P | T | B | T | P | J | X | I | S | B | O | G | C |
| T | Y | G | C | Y | T | Q | S | P | Q | S | Q | W |
| C | K | P | M | Y | J | C | P | H | P | M | N | B |
| N | J | K | P | F | E | P | M | E | N | T | A | P |
| C | K | D | A | Y | J | C | P | H | P | M | N | F |
| G | A | P | G | A | N | T | A | N | T | L | F | J |
| O | N | M | T | C | W | P | N | X | Q | J | B | K |

CÁNCER
electrolisis

RESPUESTA**BUSCA EL CAMINO CORRECTO**

Instrucciones
Traza una línea que marque por donde puede pasar St. Lignano para llegar a donde está Lily sin chocar contra los obstáculos.



CÁNCER
electrolisis

INVENTA UN POCO**Instrucciones**

Escibe un acróstico, usando como base la palabra Prevención.

¿Qué es un acróstico?

- Aplicar a las Composiciones
- Rimadas
- O de versos
- Sueltas y de cualquier
- Tamaño, en el que las letras
- Iniciales
- Componen una palabra
- O una frase

P
R
E
V
E
N
C
I
O
N

CÁNCER
electrolisis

ACTIVIDADES DE RETROALIMENTACIÓN

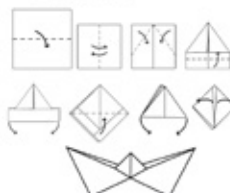
CÁNCER de piel

DÍAS DE SOL

Los días soleados se pueden disfrutar plenamente y sin que Mr. Mats te ataqué si te proteges. Arma un barco de papel para jugar con él.

Instrucciones

Corta sobre la línea punteada el cuadro a tu derecha, sigue paso a paso las instrucciones que están a continuación para hacer un barco de origami.

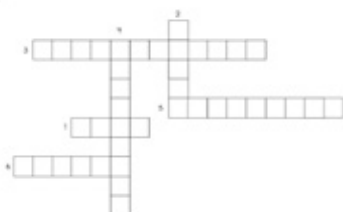


CÁNCER de piel

¿QUÉ APRENDISTE?

Instrucciones

Por en práctica lo que aprendiste, lee las pistas y responde en la casilla correspondiente. Debes llenar cada cuadro para formar la palabra correcta.



Pistas

1. Órgano más grande del cuerpo humano.
2. Método de autotratamiento de piel que comienza con 'B'.
3. Rayos que producen mutaciones en el ADN.
4. Método de autotratamiento de la piel que comienza con 'X'.
5. Nombre de la primera capa de la piel.
6. Nombre de la enfermedad en donde las células se dividen.

CÁNCER de piel

MEMORIA

Los días soleados se pueden disfrutar plenamente y sin que Mr. Mats te ataqué si te proteges.

Instrucciones

Recorta los cuadros por separado para poder jugar memoria si quieres que tu juego sea resistente, puedes pegar las piezas sobre un cartón reciclado y recortarlo nuevamente. Dentro de las tarjetas hay 3 tipos diferentes de bloqueador solar, cada par de bloqueador vale 2 puntos, las otras tarjetas valen 1 punto, gana quien más puntos acumule.

Deben entregarte dos hojas iguales a esta para que tengas las partidas.



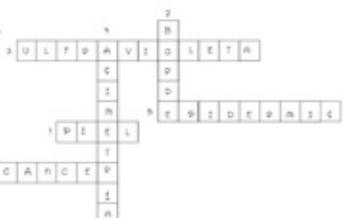
CÁNCER de piel

RESPUESTA

¿QUÉ APRENDISTE?

Instrucciones

Por en práctica lo que aprendiste, lee las pistas y responde en la casilla correspondiente. Debes llenar cada cuadro para formar la palabra correcta.



Pistas

1. Órgano más grande del cuerpo humano.
2. Método de autotratamiento de piel que comienza con 'B'.
3. Rayos que producen mutaciones en el ADN.
4. Método de autotratamiento de la piel que comienza con 'X'.
5. Nombre de la primera capa de la piel.
6. Nombre de la enfermedad en donde las células se dividen.

CÁNCER de piel

HAZ UN PLAN

Crea un plan para detener a Mr. Mats.

Instrucciones

Dibuja y pinta dentro de cada círculo una forma de protección para prevenir el cáncer de piel.



CÁNCER de piel

UN DÍA CON LILY

Instrucciones

Crea un cuento en el que hables de un día en la vida cotidiana de Lily, debes incluir en el cuento el sol, el bloqueador solar y la bicicleta. Luego pinta las figuras.



CÁNCER
de piel

Capítulo 7

Lecciones Aprendidas
Durante el Proceso de
Gestión y Producción

Eso que llamamos
problemas no son
mas que lecciones
en la vida,
por eso nada
de lo que
nos sucede
es en VANO.

(Michel Tanus Cruz)

7.1. Lecciones Aprendidas

Dentro de las experiencias vividas durante el proceso de creación de este proyecto pude aprender lo importante que es tener conocimiento de los distintos tipos de enfermedades no solo del cáncer y reconocer que muchas veces nosotros mismos nos causamos daño según nuestros hábitos de alimentación, de higiene, de salud en conjunto.

Por otro lado, hablando de las experiencias vividas en el área de diseño gráfico, comprendí la importancia de tomar más de una opinión en cuenta, y lo enriquecedor que es poder exponer el trabajo a críticas aun cuando no todas sean positivas.

7.2 Costos

| <i>Actividad</i> | <i>Horas</i> | <i>Precio</i> |
|--|--------------|---------------|
| Investigación (incluyendo trabajo de campo con grupo objetivo) | 20 | Q 3,000 |
| Fase Creativa | 15 | Q 5,500 |
| Ilustración digital | 45 | Q 12,500 |
| Producción Gráfica | 20 | Q 8,250 |
| Producción de Prototipo | | Q 200 |
| Energía eléctrica | | Q 350 |
| Depreciación de equipo | | Q 500 |
| Depreciación de software | | Q 250 |
| Transporte | | Q 350 |
| Alimentos | | Q 300 |
| Gastos Varios | | Q 150 |
| Total | | Q 31,350 |

7.2.1 Costo de Diseño

| <i>Pieza</i> | <i>Precio Unitario</i> | <i>Precio Total</i> |
|--|------------------------|---------------------|
| 3,000 Infografías 13*19 (1,000 de cada tema) Papel texcote impresión full color | Q.10 | Q 30,000 |
| Impresión y Quemado de DC's 25 unidades | Q.15 | Q 350 |
| Impresión a color de manual de actividades en papel bond 100 unidades | Q.20 | Q 2,000 |
| Total | | Q 32,350 |

7.2.2 Costo de Reproducción

Capítulo 8

Conclusiones

Trabajando
bien se sacan
conclusiones
útiles incluso
de un tema
aparentemente
remoto
o periférico.
(Umberto Eco)

8.1 Conclusiones

Luego de analizar la información obtenida en la investigación de campo se crearon una serie de piezas gráficas que trasladan la información proporcionada por PIENSA, acerca de la prevención del cáncer. Este conjunto está formado por una presentación digital que contiene información sobre el cáncer de piel, el cáncer y tabaquismo y cáncer y alcoholismo. Un folleto de actividades de retroalimentación y tres infografías, todo el material está ilustrado y su línea gráfica es en base al lenguaje del cómic.

Para desarrollar una educación preventiva contra el cáncer de manera interactiva, se creó una valija didáctica con piezas gráficas para las cuales se ilustró una serie de personajes, los cuales intervienen en el recorrido informativo, para hacer del material una experiencia agradable al grupo objetivo.

Las piezas gráficas fueron diseñadas como un conjunto que se complementa entre sí, para facilitar el traslado de información requerido en las capacitaciones que PIENSA imparte en centros educativos. Todas las piezas se realizaron con el lenguaje del cómic, están ilustradas con personajes, iconos y gráficas que permiten una mejor comprensión del mensaje.

Capítulo 9

Recomendaciones

No hay cosa
más fácil
que dar consejo
ni más difícil
que saberlo
tomar.

(Lope de Vega)

9.1 Recomendaciones

9.1.1 Recomendaciones para la Institución

Para que los resultados sean aún más satisfactorios en una futura ocasión, recomendando destinar un espacio en la semana, realmente definido y un poco más extenso para el estudio de los avances en el proyecto, al hacerlo un poco más organizado podrá ser trabajado.

Dentro de la institución deberían de contar con un manual de normas gráficas que contenga su logotipo, las diferentes versiones y usos que debe tener, pues es el logotipo la imagen que representa a la institución.

El uso de este material será con base a las necesidades del grupo con el que se esté trabajando, aun así, se recomienda no alterar el material, agregando elementos, imágenes, etc. de esta manera el material podrá mantener coherencia.

9.1.1 Recomendaciones para Futuros Estudiantes

Es importante contactar a la institución con anterioridad para poder tener el tiempo suficiente y lograr cumplir con los objetivos planteados en el proyecto.

Trabajar desde un principio todas las piezas pensando en que es la pieza final, puede ahorrar trabajo doble y tiempo extra. Dentro del proyecto de graduación es importante la planificación, el orden y sobre todo saber cumplir con los parámetros que se plantean desde un principio.

Para que un proyecto sea efectivo, se debe trabajar con base al grupo objetivo y no en preconceptos propios o técnicas y corrientes de moda, toda la información que se obtiene del grupo objetivo es importante para el diseño de las piezas gráficas deseadas y las estrategias de comunicación que se implementen.

9.1.1 Recomendaciones para la Escuela

Dentro del transcurso de la carrera deberían de crear más proyectos que tengan objetivos reales, como el de graduación. Durante los 10 semestres que tiene esta carrera se gasta gran cantidad de dinero y recursos en hacer proyectos ficticios, todo esto puede ser utilizado en proyectos reales que satisfagan de alguna manera necesidades reales, comprobar que estos proyectos serán utilizados y que cumplen con los objetivos que se plantean, al ser así los estudiantes se demuestran a si mismos que el proyecto funcione o no, y en lugar de que el proyecto sea calificado subjetivamente según los gustos del catedrático el cual pasa a ser el cliente, los proyectos sean valorados según su efectividad en la vida real y la aceptación de su grupo objetivo.

Proporcionar a los catedráticos mejores recursos tales como audiovisuales, mejoraría en gran cantidad el contenido de los temas que ellos imparten. Crear espacios con mejor sonido e iluminación y proporcionar mantenimiento a las instalaciones para crear ambientes agradables.

Bibliografía



Bibliografía

Información sobre el INCAN

Obtenido el 5 de noviembre 2014 desde <http://www.piensaligacancer.org/index.html>

Un insight

Obtenido el 20 de octubre desde <http://www.merca20.com/insights-algo-que-no-sabias-que-sabias/>

Información sobre los tipos de cáncer

obtenida <http://www.cancer.org/acs/groups/cid/documents/webcontent/002322-pdf.pdf>
el 23 de Octubre del 2014.

Qué es aprendizaje.

Obtenido en <http://www.eduteka.org/módulos/8/252/86/1> el 25 de octubre del 2014

Material Educativo

www.matematicas.uady.mx/dme/.../TesisGrupal_Baez-Cantu-Gomez.pdf

Cómic en la Educación

<http://www.eduteka.org/comics.php>

Infografías en la educación

<http://www.ull.es/publicaciones/latina/200506minervini.pdf>

Infografías como recurso didáctico

Mariana Andrea Minervin, 2005; Infografías como recurso didáctico, en Revista Latina de Comunicación Social, número 59, de enero-junio de 2005, La Laguna (Tenerife),

VALERO SANCHO, José Luis. La infografía: Técnicas, análisis y usos periodísticos. Publicaciones de la Universidad Jaime I. Barcelona, 2001.



ANEXOS

Encuesta No. 1

Marca una **X** En la casilla que consideres mejor opción.

Encuesta

Nombre _____

Edad _____

Sexo F ☐ M ☐

1 Alguna vez has recibido charlas sobre el cancer, tipos de cancer y/o como prevenirlo?

Si ☐ No ☐

2 Has convivido con personas que tengan cancer?

Si ☐ No ☐

3 En tu casa hablan de temas de salud y como prevenirlo?

Si ☐ No ☐

4 Cuando haces tus investigaciones para el colegio, buscas la información en páginas de organizaciones oficiales, o utilizas Wikiperia y similares?

Páginas Oficiales ☐ Wikipedia y similares ☐

5 Qué haces durante tu tiempo libre?

Ver TV ☐ Escuchar música ☐ Leer ☐ Deporte ☐ Otro ☐

6 QUÉ tipo de musica prefieres?

Pop ☐ Rock ☐ Reggaetón ☐ Electro ☐

7 Qué juegos de mesa te gustan más?

Banco poli ☐ Cranium ☐ Adivina Quién ☐ Serpientes y escaleras ☐ Pictureca ☐ Otro ☐

8 Cúales son tus películas favoritas?

Acción ☐ Románticas ☐ Ciencia ficción ☐ Comedias ☐ Super Héroes ☐ Otras ☐

9 De las siguientes opciones, que letra prefieres:

Murcielago ☐ Murciélago ☐ MURCIELAGO ☐ Murcielago ☐

10 Cual es tu color favorito?

Rojo ☐ Negro ☐ Morado ☐ Verde ☐ Azul ☐ Rosado ☐ Naranja ☐ Celeste ☐ Otro ☐

Tabulación Encuesta No. 1

| SEXO | |
|--------|-------|
| HOMBRE | MUJER |
| 25 | 28 |

| EDAD | | | | |
|---------|---------|---------|---------|---------|
| 13 años | 14 años | 15 años | 16 años | 17 años |
| 8 | 18 | 10 | 8 | 9 |

| ¿Alguna vez has recibido charlas sobre el cáncer, tipos de cáncer y/o cómo prevenirlo? | |
|--|----|
| Si | No |
| 14 | 39 |

| ¿Haz convivido con personas que tengan cáncer? | |
|--|----|
| Si | No |
| 44 | 9 |

| ¿En tu casa hablan de temas de salud y como prevenirlos? | |
|--|----|
| Si | No |
| 48 | 5 |

| Alguna vez has recibido charlas sobre el cáncer, tipos de cáncer y/o cómo prevenirlo? | |
|---|----|
| Si | No |
| 14 | 39 |

| ¿Cuando haces investigaciones para el colegio, usas páginas de organizaciones oficiales o utilizas wikipedia y similares? | |
|---|-----------------------|
| Páginas Ofciales | Wikipedia y similares |
| 0 | 53 |

| ¿Qué haces durante tu tiempo libre? | | | | |
|-------------------------------------|-----------------|------|---------|------|
| Ver T.V. | Escuchar música | Leer | Deporte | Otro |
| 16 | 19 | 7 | 8 | 3 |

| ¿Qué tipo de música prefieres? | | | |
|--------------------------------|------|-----------|---------|
| Pop | Rock | Reggaetón | Electro |
| 20 | 8 | 12 | 13 |

| ¿Qué juegos de mesa te gustan más? | | | | | |
|------------------------------------|---------|----------------|------------------------|-----------|------|
| Banco Poli | Cranium | Adivina Quién? | Serpientes y Escaleras | Pictureca | Otro |
| 10 | 8 | 9 | 3 | 12 | 11 |

| ¿Cuáles son tus películas favoritas? | | | | | |
|--------------------------------------|------------|-----------------|---------|-------------|-------|
| Acción | Románticas | Ciencia Ficción | Cómedia | Superhéroes | Otros |
| 7 | 6 | 8 | 4 | 24 | 4 |

| ¿De las siguientes opciones, qué letra prefieres? | | | |
|---|----------|----------|----------|
| Opción 1 | Opción 2 | Opción 3 | Opción 4 |
| 21 | 9 | 7 | 16 |

Nombre _____
Edad _____
Sexo F ☐ M ☐

1. ¿Cuál medio de transporte utilizas para ir a estudiar diariamente? Bus Motocicleta Automóvil
Bicicleta Voy caminando

- 2 Posees un celular? ☐ Si ☐ No

- 3 Tienen servicio de internet en tu casa?

- ☐ NO ☐ YES

- 4 ¿Cuáles son las redes sociales que utilizas?

Facebook Twitter Google+
 Instagram Pinterest

- 5 Cuando ves las noticias, ¿cuáles son las que prefieres?

| | | | | | |
|------------|----------------------|-----------------|----------------------|-----------|----------------------|
| Economía | <input type="text"/> | Deportes | <input type="text"/> | Farándula | <input type="text"/> |
| Nacionales | <input type="text"/> | Internacionales | <input type="text"/> | | |

Trabajas después de clases?

□ on □ is

De las siguientes imágenes, ¿cual prefieres?



Tabulación Encuesta No. 2

| SEXO | |
|--------|-------|
| HOMBRE | MUJER |
| 29 | 21 |

| ¿Qué medio de transporte usas para ir a estudiar? | | | | |
|---|-------------|-----------|-----------|---------------|
| Bus | Motocicleta | Automóvil | Bicicleta | Voy caminando |
| 22 | 8 | 10 | 2 | 8 |

| ¿Tienen servicio de internet en tu casa? | |
|--|----|
| Si | No |
| 38 | 12 |

| ¿Posees un celular? | |
|---------------------|----|
| Si | No |
| 46 | 4 |

| ¿Cuáles son las redes sociales que utilizas? | | | | |
|--|-------|-------|-------|------|
| FB | TW | G+ | INS | PN |
| 50/50 | 36/50 | 19/50 | 22/50 | 8/50 |

| ¿Cuales son las noticias que prefieres ver? | | | | |
|---|----------|-----------|------------|-----------------|
| Economía | Deportes | Farándula | Nacionales | Internacionales |
| 1 | 19 | 22 | 5 | 3 |

| ¿Trabajas después de clases? | |
|------------------------------|----|
| Si | No |
| 3 | 47 |

| ¿De las siguientes imágenes cuál prefieres? | | |
|---|----------|----------|
| Opción 1 | Opción 2 | Opción 3 |
| 6 | 32 | 14 |

Anexo No. 3

Gráfica No. 1

| Nivel Medio–Bajo C2 (32.5%) | Nivel Bajo D (38.3%) | Nivel Popular E (19.5%) |
|--|---|--|
| Ingreso familiar oscila en un promedio de Q10, 500 al mes. | Su ingreso promedio mensual está comprendido alrededor de los Q2,500 | Su ingreso promedio Mensual menor a los Q 1,100 |
| Su nivel educacional se encuentra en estudios primarios y secundarios completos. | Secundaria incompleta o Primaria completa. | Su nivel educacional es Escaso y en muchos casos no cursado ningún estudio. |
| Por lo general son profesionales, Comerciantes, pequeños industriales, ejecutivos de mandos medios. | El jefe de familia puede ser obrero, dependiente, auxiliar de actividades especializadas, obreros sin especialización alguna como conserjes mensajeros, etc. Varios miembros de la familia contribuyen al ingreso familiar. | El jefe de familia realiza tareas que no Requieren ningún conocimiento, usualmente no tiene trabajo fijo, sino que en trabajos de oportunidad. |
| Habitan en casas modestas, no de lujo pero confortables. Generalmente con 3 habitaciones en colonias de casas iguales. | Viviendas modestas localizadas en barrios y colonias populares, edificios multifamiliares etc. (casi siempre alquiladas. | Poseen viviendas precarias en zonas marginales. |
| Poseen muebles y electrodomésticos populares, comprados a veces a plazos, tales como: estufa, refrigera-dora, radio, televisión y otros. | Poseen artículos como CD, equipo de sonido, radio grabadora y refrigeradoras de marca y modelo económico. | Prácticamente no poseen artículos de confort, salvo televisor y radio. |
| 1 o no tiene servicio domestico | No | No |
| Poseen vehículo de modelo no reciente. | Usualmente no tienen automóvil y si lo tienen seguramente lo compraron usados y de modelo muy anterior | No |
| Sus hijos se educan en colegios y universidades del país. | Sus hijos estudian en las escuelas públicas. | No alcanzan a cubrir sus necesidades mínimas. |
| Viajan frecuentemente dentro del país y sus viajes al exterior son circunstanciales. | Cuando viajan lo hacen al interior del país. | No |

Anexo No. 4

Encuesta No. 3

ENCUESTA PARA DISEÑADORES

1. Cree que la información :

Mantiene un recorrido visual claro ☐ No tiene un recorrido visual ☐

2. Los temas del contenido se presentan jerarquía mediante la tipografía:

Tienen jerarquía tipográfica ☐ No tiene jerarquía tipográfica ☐

3. Considera que la información:

Es mucha ☐ Está bien la cantidad que se presenta ☐

4. Respecto a las ilustraciones:

Tienen coherencia con el contenido ☐ No tienen coherencia con el contenido ☐

5. Las ilustraciones en relación al contenido teórico:

Faltan ilustraciones ☐ La cantidad de ilustraciones presentadas está bien ☐

6. Los tipos de letra que se presentan:

Son legibles ☐ No son legibles ☐

7. La tipografía en relación con las ilustraciones:

Tienen coherencia ☐ No tienen coherencia ☐

8. Los colores de las piezas gráficas:

Son visualmente agradables ☐ No son agradables ☐

9. El fondo de las piezas gráficas:

Ayuda a la comprensión lectora ☐ Obstaculiza la comprensión lectora ☐

10. Los elementos que contiene el material:

Se integran unos con otros ☐ Algunos sobresalen demasiado (¿Cuáles?) ☐

Tabulación Encuesta No. 3

| Cree que la información: | |
|------------------------------------|------------------------------|
| Mantiene un recorrido visual claro | No tiene un recorrido visual |
| 8 | 2 |

| Los temas del contenido se presentan jerarquía mediante la tipografía | |
|---|--------------------------------|
| Tienen jerarquía tipográfica | No tiene jerarquía tipográfica |
| 9 | 1 |

| Considera que la información | |
|------------------------------|---------------------------------------|
| Es mucha | Está bien la cantidad que se presenta |
| 2 | 8 |

| Respecto a las ilustraciones | |
|------------------------------------|---------------------------------------|
| Tienen coherencia con el contenido | No tienen coherencia con el contenido |
| 10 | |

| Las ilustraciones en relación al contenido teórico | |
|--|--|
| Faltan ilustraciones | La cantidad de ilustraciones presentadas está bien |
| 1 | 9 |
| La tipografía en relación a las ilustraciones | |
| Tiene coherencia | No tiene coherencia |
| Son legibles | No son legibles |
| 8 | 2 |

| Los colores de las piezas gráficas: | |
|-------------------------------------|-------------------|
| Son agradables | No son agradables |
| 6 | 4 |

| El fondo de las piezas gráficas: | |
|----------------------------------|------------------------------------|
| Ayuda a la comprensión lectora | Obstaculiza la comprensión lectora |
| 7 | 3 |

| Los elementos que contiene el material: | |
|---|---|
| Se integran unos con otros | Algunos sobresalen demasiado (¿Cuáles?) |
| 7 | 3 |

Anexo No. 5

Encuesta No. 4

ENCUESTA PARA PROFESIONALES

1. Cree que la información :

Está completa ☐ Esta incompleta ☐

2. Los subtemas del contenido se presentan:

En orden ☐ En Desorden ☐

3. Considera que la información:

Debe estar simplificada ☐ Esta bien como está ☐

4. Respecto a las ilustraciones:

Tienen coherencia con el contenido ☐ No tienen coherencia con el contenido ☐

5. Las ilustraciones en relación al contenido teórico:

Faltan ilustraciones ☐ La cantidad de ilustraciones presentadas está bien ☐

6. Los tipos de letra que se presentan:

Son legibles ☐ No son legibles ☐

7. La tipografía en relación con las ilustraciones:

Tienen coherencia ☐ No tienen coherencia ☐

8. Los colores de las piezas gráficas:

Son visualmente agradables ☐ No son agradables ☐

9. El fondo de las piezas gráficas:

Ayuda a la comprensión lectora ☐ Obstaculiza la comprensión lectora ☐

10. Los elementos que contiene el material:

Se integran unos con otros ☐ Algunos sobresalen demasiado (¿Cuáles?)

Tabulación Encuesta No. 4

| Cree que la información: | |
|--------------------------|-----------------|
| Está completa | Está incompleta |
| 2 | 1 |

| Los subtemas del contenido se presentan | |
|---|-------------|
| En orden | En desorden |
| 3 | 0 |

| Considera que la información | |
|------------------------------|-----------|
| Debe estar simplificada | Está bien |
| 3 | 0 |

| Respecto a las ilustraciones | |
|------------------------------------|---------------------------------------|
| Tienen coherencia con el contenido | No tienen coherencia con el contenido |
| 3 | 0 |

| Las ilustraciones en relación al contenido teórico | |
|--|--|
| Faltan ilustraciones | La cantidad de ilustraciones presentadas está bien |
| 2 | 1 |

| Los tipos de letra que se presentan: | |
|--------------------------------------|-----------------|
| Son legibles | No son legibles |
| 3 | 1 |

| La tipografía en relación a las ilustraciones | |
|---|---------------------|
| Tiene coherencia | No tiene coherencia |
| 3 | 0 |
| | |

| Los colores de las piezas gráficas: | |
|-------------------------------------|-------------------|
| Son agradables | No son agradables |
| 2 | 1 |

| El fondo de las piezas gráficas: | |
|----------------------------------|------------------------------------|
| Ayuda a la comprensión lectora | Obstaculiza la comprensión lectora |
| 3 | 0 |

| Los elementos que contiene el material: | |
|---|---|
| Se integran unos con otros | Algunos sobresalen demasiado (¿Cuáles?) |
| 2 | 1 |

Anexo No. 6

Encuesta No. 5

ENCUESTA PARA JÓVENES

1. Cree que la información :

Se entiende ☐ Es confusa ☐ No se entiende nada ☐

2. Crees que los temas tienen relación entre el título y sus subtemas:

Si tienen relación ☐ No tienen relación ☐

3. Considera que la información:

Es mucha en cada página ☐ Está bien la cantidad que se presenta ☐

4. Respecto a las ilustraciones:

Tienen coherencia con el contenido ☐ No tienen coherencia con el contenido ☐

5. La cantidad de imágenes en relación al contenido teórico:

Faltan imágenes ☐ La cantidad de imágenes presentadas está bien ☐

6. Los tipos de letra que se presentan:

Son legibles ☐ No son legibles ☐

7. La tipografía en relación con las ilustraciones:

Tienen coherencia ☐ No tienen coherencia ☐

8. Crees que los colores de la presentación

Reflejan el tema de la salud ☐ No reflejan el tema de la salud ☐

9. El fondo de las piezas gráficas:

Ayuda a la comprensión lectora ☐ Obstaculiza la comprensión lectora ☐

10. Los elementos que contiene el material:

Se entienden ☐ No se entienden ☐

Tabulación Encuesta No. 5

| Cree que la información | | |
|-------------------------|------------|---------------------|
| Se entiende | Es confusa | No se entiende nada |
| 3 | 0 | |

| Crees que los temas tienen relación entre títulos y subtítulos | |
|--|--------------------|
| Tienen relación | No tienen relación |
| 2 | 1 |

| Concidera que la información | |
|------------------------------|--|
| Es mucha en cada página | Está bien el contenido que se presenta |
| 2 | 1 |

| Respecto a las ilustraciones | |
|------------------------------------|---------------------------------------|
| Tienen coherencia con el contenido | No tienen coherencia con el contenido |
| 2 | 1 |

| La cantidad de imágen en relación al contenido teórico | |
|--|---------------------------------------|
| Faltan imágenes | La cantidad que se presenta está bien |
| 2 | 1 |

| Los tipos de letra que se presentan | |
|-------------------------------------|-----------------|
| Son legibles | No son legibles |
| 2 | 1 |

| La tipografía en relación con las ilustraciones | |
|---|----------------------|
| Tiene coherencia | No tienen coherencia |
| 2 | 1 |

| Crees que los colores de la presentación | |
|--|---------------------------------|
| Reflejan el tema de la salud | No reflejan el tema de la salud |
| 2 | 1 |

| El fondo de las piezas gráficas | |
|---------------------------------|-------------------------------------|
| ayuda a la compreción lectora | Obstaculiza la comprensión lectora. |
| 2 | 1 |

| Los elementos que contiene el material | |
|--|-----------------|
| Se entienden | No se entienden |
| 2 | 1 |



MSc Arquitecto
Byron Alfredo Rabé Rendón
Decano Facultad de Arquitectura
Universidad de San Carlos de Guatemala

Señor Decano:

Por este medio hago constar que he leído y revisado el Proyecto de Graduación, al conferírsele el título de Licenciada en Diseño Gráfico con Énfasis Editorial, de la estudiante **MABEL OVALLE CASTRO**, carné **201016380**, titulado **“PREVENCIÓN AL RESCATE. MATERIAL EDUCATIVO EDITORIAL ILUSTRADO PARA CAMPAÑAS DE CAPACITACIÓN DE ADOLESCENTES, ACERCA DEL CÁNCER”**.


Dicho trabajo ha sido corregido en el aspecto ortográfico, sintáctico y estilo académico; por lo anterior, la Facultad tiene la potestad de disponer del documento como considere pertinente.

Extiendo la presente constancia en una hoja con los membretes de la Universidad de San Carlos de Guatemala y de la Facultad de Arquitectura, a los ocho días de abril de dos mil quince.

Agradeciendo su atención, me suscribo con las muestras de mi alta estima,

Atentamente,

Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
COL. No. 4509
COLEGIO DE HUMANIDADES


Lic. Luis Eduardo Escobar Hernández
Profesor Titular No. de Personal 16861
Colegiado Activo 4,509



Diseño de material educativo editorial ilustrado para campañas de capacitación de niños y niñas acerca del cáncer,
Proyecto de Graduación desarrollado por:

Mabel Sarahí Ovalle Castro

Asesorado por:

Licda. Larisa Caridad Mendoza

Licda. Erika Grajeda

MEDICA Y CIRUJANA
Blanca Emilia Alfaro A.
COL 17,039

Dra. Blanca Alfaro

Imprímase:

"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Arq. Byron Alfredo Rabe Rendón
Decano

